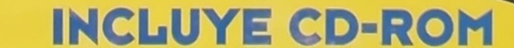
CONSOLAS: • MUSIC • MISSION: IMPOSIBLE • BUST-A-GROOVE • F-ZERO X • TOMB RAIDER III • DUKE NUKEN: NUCLEAR STRIKE • STARSHOT • TENCHU



REVISTA INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC Y CONSOLAS

PC TOP PLAYER

SEGUNDA ÉPOCA AÑO IV- Nº 43

TOWER

695 PTAS IVA INCLUIDO

GRATIS

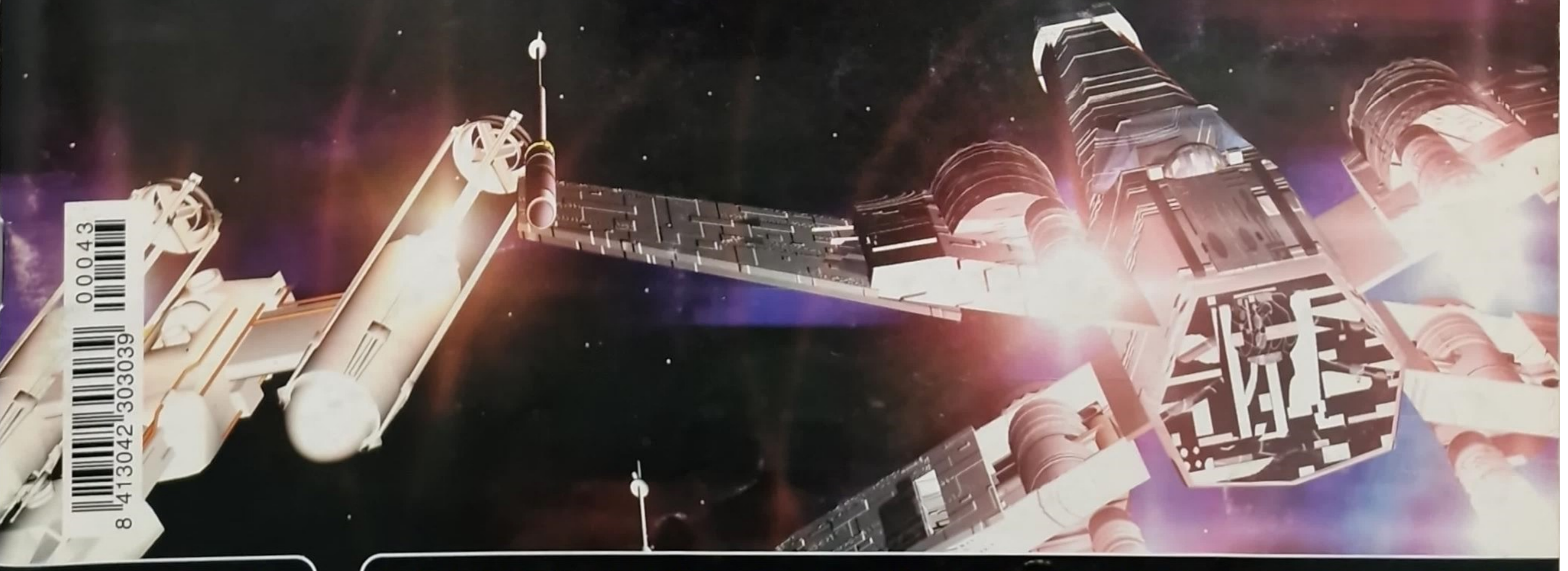


ALFOMBRILLA CALENDARIO 1999

16 PÁGINAS + CON NUEVAS SECCIONES

LA SAGA CONTINÚA

STAR WARS ROGUE SQUADRON



ESTE MES:

REPORTAJES: 3Dfx Y VOLANTES FORCE FREEDBACK

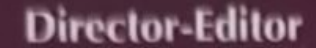
• GANGSTERS • WAR OF WORLD • TOMB RAIDER III • HERETIC 2 • F16 / MIG 29 • POWERSLIDE • VIPER RACING • LIGA DE FUTBOL 98-99 • MOTO RACER 2 • BLOOD 2 • NBA LIVE 99 • CAPITALIMS PLUS • THE FEEBLE FILES • POPULOUS 3 • HEROES OF MIGHT AND MAGIC III • GRIM FANDANGO • PC TRIVIAL 2000 • CARMAGEDDON 2

SOLUCIONES COMPLETAS DE:

• GRIM FANDANGO
• TOMB RAIDER III (I)



SUMARIO

AÑO V - NÚMERO 43


Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Técnico
Óscar Rodríguez Fernández
oscarrf@towercom.es

Redactor Jefe
Óscar Casado González
ocasado@towercom.es

Maquetación
Almudena Izquierdo González

Colaboradores
Mariano Terrón, Manuel Sánchez, Santiago Gómez, Fernando Escudero, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Antonio J. Novillo

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
91 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Javier Amado
jamado@towercom.es
Atención Técnica
Manuel Hernando
atecnica@towercom.es
Elaboración CD-ROM
Mariano Terrón García

Suscripciones y Nos. atrasados
Alicia Zazo
Tel. 91 661 42 11
Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Distribución
Almiro Sanguino

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

Superándonos

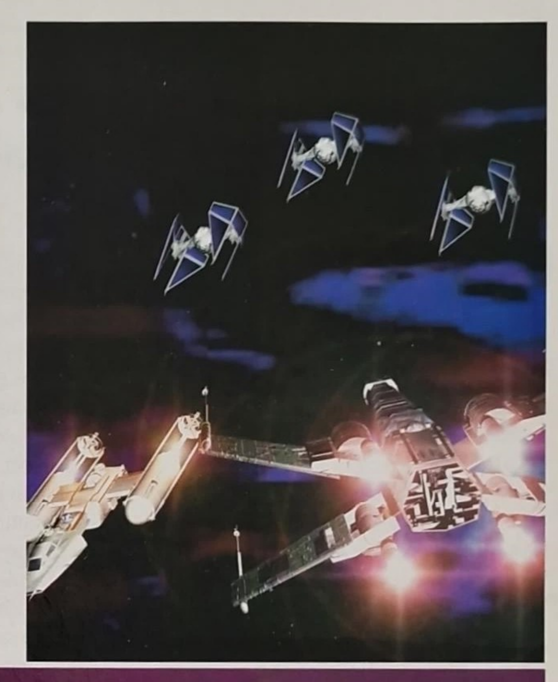
En nuestro afán de superación en favor de nuestros lectores, hemos vuelto un mes más para incluir muchas y excitantes novedades. Lo que ya era una gran apuesta en el número pasado, se ha hecho realidad incluyendo 16 nuevas páginas, para que disfrutéis a tope con la gran cantidad de juegos nuevos que se presentan. Al igual que ya ocurriera en el mes pasado, vamos a seguir con la misma dinámica de entregar un magnífico regalo con cada número de la revista. Esta vez le ha tocado a una magnífica alfombrilla de ratón, que en forma de calendario podréis tener controlados todos los días del año. En nuestra redacción estamos trabajando duramente, con la única fijación de que estéis a la última y tengáis los suficientes argumentos posibles a la hora de adquirir vuestro juego. Pero todo esto no termina aquí, ya que nuestro plato fuerte lo encabeza la gran apuesta de Lucas Arts en el campo de los arcades, **Rogue Squadron**. Tanto para los más fanáticos de Luke Skywalker en la eterna lucha contra el imperio, como los que no lo sois tanto, se presenta este impresionante juego que promete emociones fuertes en los próximos meses. Pero la compañía americana no teniendo suficiente con esto, trae para todos los entusiastas de las aventuras gráficas, el esperado Grim Fandango, que os presentamos por partida doble. Os desvelamos todas las novedades en forma de artículo y, para los que ya os habéis quedado atascados, unas muy interesantes ayudas en nuestra sección habitual *A fondo*. Sin duda todos los buenos aficionados a este género están de enhorabuena. Pero está sección no termina aquí, ya que para ir abriendo boca os desvelamos los primeros pasos que deberemos realizar con nuestra amiga Lara, en su tercera parte de la saga. El mes que viene finalizaremos con sus andaduras en esta compleja aventura de acción. Los que tampoco han podido parar son los responsables de nuestro laboratorio técnico, poniéndose manos a la obra preparando un extenso reportaje sobre volantes que incluyen la nueva tecnología puntera *Force Feedback*, con el objetivo de resolver todas las dudas que os rondan por la cabeza. Como para pasar el rato con el ordenador no todo es descargar adrenalina, os comentamos la nueva versión del conocido PC Trivial, esta vez en su versión denominada 2000. A todo esto hay que incluir los destacados reportajes y demos de *Heretic* 2 o *Tomb 3*. Y hablando de demos, nuestro CD habitual viene cargado de emociones fuertes, con una gran cantidad para que os divirtáis y podáis probar antes de comprar, teniendo los suficientes argumentos de evaluación. Por supuesto no debemos olvidarnos de nuestras secciones habituales de noticias, trucos, consolas o SOS Mail. Esperando que el trabajo de toda la redacción no haya sido en vano, os esperamos con nuevas sorpresas en el próximo número.

A R I O

ESTE MES

JUEGOS





En puertas de ver la última película de la saga Star Wars, este mes os traemos, para abrir boca, la nueva sensación de LucasArts: Rogue Squadron. Acción, destreza y temple son los requisitos mínimos para este MegaGame. Que la fuerza os acompañe.

INDICE



CONTENIDO CD-ROM

Este número viene repleto de emociones fuertes que sin duda no podéis perderos, sumérgete dentro de nuestro interfaz y disfruta.

Como no podía ser de otra manera, otro mes más estamos de vuelta con vuestro CD favorito. Si bien en el anterior número colocamos el listón muy alto, en este como mínimo lo hemos igualado con demos de mucha calidad. De esta forma para no aburrirse, pasamos de la máxima acción con la Megademo Klingon Honor Guard utilizando el famoso motor del *Unreal*, a la super aventurera Lara Croft con su tercera presencia en nuestros ordenadores. Pero si no tenéis suficiente con tanto entorno 3D, *Heretic 2* os sorprenderá gratamente de cómo se puede sacar el máximo rendimiento a la herramienta de *Quake*. Pero también existen otros géneros, por ello la estrategia no se podía quedar atrás y nos llega por partida triple. Con aires demasiado renovados se presenta *Populous*, en un impresionante entorno 3D con las ideas totalmente aireadas. Seguimos siendo los dioses y deberemos defender nuestro reino del ataque enemigo. Los más fanaticos a este género recordarán aquel programa que marco una nueva tendencia en las comunicaciones ferroviarias con *Rail Road Tycoon, que* aparece ahora en su segunda parte. Pero si lo que de verdad os apasiona es Roma, disfrutaréis de este magnifica extensión comentada en el número anterior. Muchas demos más os están esperando, instalarlas y jugar a estos últimos títulos.

L E Y E N D A


Demo jugable desde el CD-ROM


Demo jugable desde el disco duro


Demo visual desde el CD-ROM


Demo visual desde el disco duro



KLINGON HONOR GUARD

Pentium 166, 32 Mb RAM, H.D. 60 Mb., T.Vídeo SVGA.

A todos los asiduos tanto a las películas como a la serie televisiva Star Trek, solo les faltaba ver a sus personajes preferidos en 3D, sin duda están de enhorabuena.
Utilizando la herramienta propietaria de *Unreal*, tendremos en nuestro ordenador a todos los integrantes de la serie.
Destacan los detallados gráficos y el movimiento suave del personaje gracias a la tarjeta aceleradora. En esta demo totalmente jugable, conviértete en el héroe que salve a la tierra del ataque alienígena. Es muy recomendable el uso de una tarjeta compatible 3Dfx o D3D. Desde nuestro programa lanzador instalarás la demo sin ningún tipo de problema. Tambien hay que tener en cuenta que si no eres un fan de la Star Trek no te entusiasmará el juego aunque la calidad gráfica sin aceleradora es buena.







HERETIC II

Pentium 133, 32 Mb.RAM, H.D. 65 Mb., T.Vídeo compatible OpenGL.

En el mismo instante en el que nos pusimos a experimentar está nueva versión en su segunda entrega, no dejamos de pensar cual ha sido la técnica utilizada está vez para volver a sorprendernos. Pues lo han vuelto a conseguir dejándonos con la boca abierta, observando que lo que tenemos ante nuestros ojos no puede ser verdad. Sacando el máximo rendimiento al motor de *Quake*, controlamos a nuestro personaje en tercera persona, lo que da más adicción al juego si cabe. Está segunda parte se puede considerar en todos los aspectos de alucinante. No se ha que estáis esperando para instalarla desde nuestro programa lanzador. Este título ha cambiado radicalmente desde que hace unos cuantos años apareciera la primera parte. El motor del juego es nuevo y la diversión se ha multiplicado por 2. No esperes más e instala esta fantastica demo.



TOMB RAIDER III

Pentium 133, 32 Mb.RAM, H.D. 25 Mb., T.Vídeo SVGA.

La aventurera por excelencia Lara Croft, vuelve a la carga con nuevos y apasionantes acertijos que nos traerán de cabeza, pegados al teclado de nuestro ordenador. Comprueba en está demo los nuevos movimientos que puede realizar la protagonista, sirviendo para una primera toma de contacto con lo que será la versión final. Se recomienda el uso de una tarjeta aceleradora para obtener un mayor rendimiento a la hora de jugar.







EL AUGE DE ROMA

Pentium 90, 16 Mb.RAM, H.D. 45 Mb., T.Vídeo SVGA.







Es una de las extensiones más esperadas de los últimos tiempos. El mes pasado ya tuvo cabida en nuestra sección habitual de actualizaciones, pero si eso os dejo con las ganas de poder disfrutarla, aquí la tenéis para que vosotros también llegéis a ser dioses de Roma. No es necesario tener el juego original para instalarla. Desde nuestro menú lanzador podrás cargarla en el disco duro la demo de esta expansión.

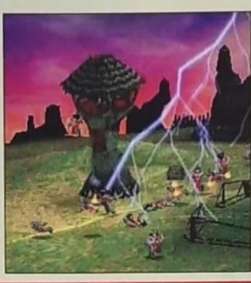


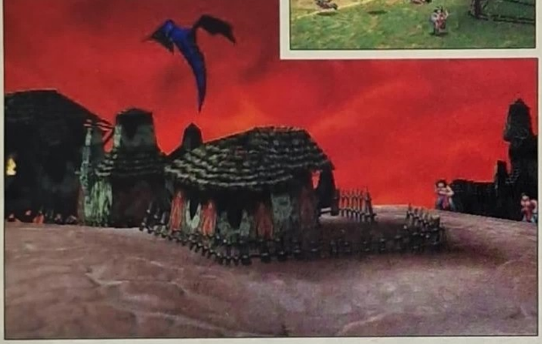


POPULOUS III

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 35 Mb., T.Vídeo SVGA.

Con un nuevo lavado de cara respecto a la versión anterior, este nuevo producto va a dar mucho que hablar en los próximos meses. Podemos mover la cámara 360º, construir multitud de edificaciones o controlar a todas nuestras tropas. Tanto los gráficos como el sonido están a la altura. Nuestro interfaz te guiará hasta la instalación.

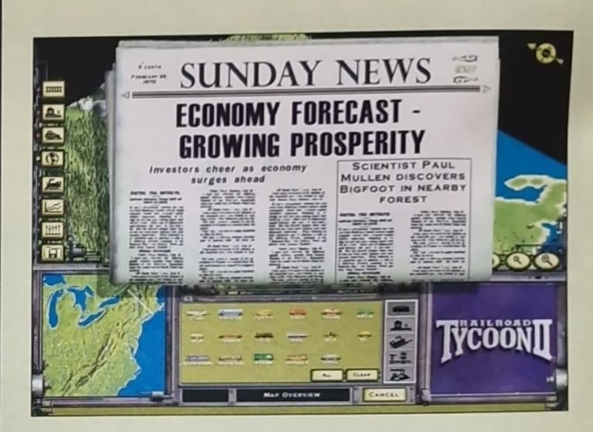






RAILROAD TYCOON II

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 70 Mb., T.Vídeo SVGA.

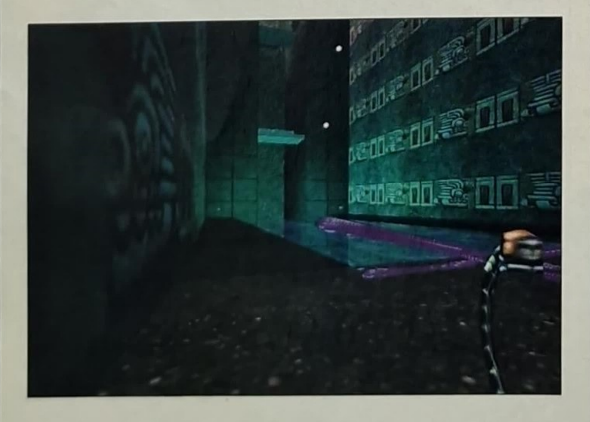


A vueltas con la estrategia, tenemos la posibilidad de controlar todas las comunicaciones por tierra en forma de trenes. Deberemos hacer crecer todas las ciudades colindantes y hacernos una persona grata en toda la comunidad. Incluye dos escenarios jugables sin ningún limite de tiempo. Soporta resoluciones de hasta 1024 x 768.
Esta claro que en esta resolución necesitamos una tarjeta de vídeo que nos de un rendimiento muy alto. Tambien podemos jugar a 800 x 600.



MONTEZUMA'S RETURN!

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 24 Mb., T.Vídeo SVGA.



Este juego que ya fue comentado en la revista en números anteriores, presenta la nueva idea de jugar en tercera persona, todo en 3D pero como si de un arcade se tratase. No pide muchos requisitos técnicos, con lo que podremos disfrutar con un equipo de configuración básica. La demo sorprendo por la suavidad de movimientos.
Desde nuestro lanzador podrás instalarla y ver por ti mismo como la simplicidad del juego hace muy, pero que muy divertido y entretenido a Montezuma´s Return. Juega y disfruta.



F-16

Pentium 120, 16 Mb.RAM, H.D. 40 Mb., T.Vídeo SVGA.

La casa Novalogic se adentra una vez más en el campo de la simulación. Está vez tomaremos parte de un escuadrón con misiones específicas a los mandos de un F-16. El control del avión es muy realista y los gráficos son muy detallados. Para poder disfrutar plenamente de está demo jugable, es recomendable tener una tarjeta aceleradora. El juego completo soporta partidas multijugador tanto por Red como por Internet. Nuestro programa lanzador te guiará hacia la instalación.







LOS PLANETAS MAJARETAS

Pentium 120, 16 Mb.RAM, H.D. 40 Mb., T.Vídeo SVGA.

Está vez le toca el turno a un juego educativo, donde tenemos que salvar a Los Planetas Majaretas que van a ser destruidos por un Asteroide. Podrás viajar en tu nave espacial y visitar varios planetas, tratar con extraterrestres y resolver problemas de lógica para encontrar los cristales mágicos. Otra forma de pasar entretenido el tiempo.







POWERSLIDE

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 50 Mb., T.Vídeo SVGA.



Las carreras de coches es un tema muy utilizado en los juegos de ordenador. Corre el año 2020 y contaremos con coches futuristas, con el único objetivo de ser los campeones. Los gráficos son muy espectaculares, utilizando unas texturas muy detalladas. Es recomendable el uso de una tarjeta aceleradora, para el perfecto aprovechamiento de la demo. Nuestro programa lanzador te guiará hasta ella.



THE WAR OF THE WORLDS

Pentium 90, 16 Mb.RAM, H.D. 0 Mb., T.Vídeo SVGA.



Este juego se ha inspirado en el gran éxito mundial que tuvo la película. Con una banda sonora actualizada y un fascinante entorno 3D en tiempo real, amenaza a nuestro ordenador de la mano de GT Interactive. El vídeo que os ofrecemos corresponde a la *Intro* del juego, y espero que disfrutéis tanto de los gráficos como de su espectacular banda sonora. Para poder visionarla necesitaréis tener instalado QuickTime y desde nuestro menú se cargará automáticamente. CopyRight Rage.

PARCHES

Sin

Todos aquellos que tengan ya el juego de portada del mes anterior se hablan dado cuenta que los tiempo de carga del juego son muy excesivos. Bien con el parche que te incluimos este mes podrás solucionar este problema.

Tomb Raider III

Este parche soló funciona con la versión en castellano y soluciona algunos pequeños problemas que tenia el juego con los tiempo de espera entre fase y fase.
Tienes que sobrescribir el ejecutable del juego. Si tienes el juego en otro idioma que no sea el castellano no ejecutes el parche puesto que en la página www.tombraider.com puedes encontrar el ejecutable para tu versión de Tomb Raider III.

Motor Head 2.1

Actualiza gratis tu juego favorito de coches a la versión 2.1. Solucionaremos problemas en las partidas multijugador y con los gráficos para tarjetas aceleradoras.

Blood 2

A la hora de jugar a este juego observamos que la música hace extraños con tarjetas Creative Sound Blaster AWE 64.
Con este parche solucionamos estos problemas. Recuerda que tienes que tener el juego instalado.

Half-Life

De la compañía Sierra nos llega esta actualización para poder jugar a Half-Life con las tarjetas PowerVR. Tenía problemas con las partidas multijugador. Recuerda tener el juego instalado y sobrescribir el archivo opengl32.dll. Todos los usuarios que tengan otro tipo de tarjeta aceleradora que no implementen este parche en su PC ya que el juego dejaría de funcionar correctamente y perderiamos los savegames.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Este parche es soló para la versión 3Dfx. Todos aquellos usuarios que posean una aceleradora D3D no les funcionará la actualización del parche.





BALDUR´S GATE

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 50 Mb., T.Vídeo SVGA.





Los amantes a los juegos de ROL estáis de enhorabuena. Ya que los adeptos a este tipo de programas van en aumento, las compañías están haciendo grandes esfuerzos por superarse. Esta demo no jugable nos desvelará varios escenarios y personajes que nos podremos encontrar a lo largo de su cruzada. Reyes, hechiceros o magia, son los perfectos ingredientes para este juego de acción/aventura.
Una vez instalada en el disco duro, se ejecutará automáticamente.
Esperamos dentro de poco presentarte una demo jugable de esta obra maestra del Rol. Al igual el proximo mes analizaremos en profundidad el juego.
La calidad de los gráficos es muy alta al igual que la música que nos acompaña durante toda la aventura.

RIVER WORLD

Pentium 90, 16 Mb.RAM, H.D. 0 Mb., T.Vídeo SVGA.



Con un sorprendente entorno entremezclando las dos y las tres dimensiones, nos llega esté avance en forma de demo no interactiva, para que podemos ver hasta donde pueden llegar los nuevos juegos estratégicos. Tanto la forma de construir como del comportamiento de los distintos personajes, difiere bastante a anteriores productos que hemos visto. Pero a la espera del producto final, esperamos que os hagáis una ligera idea. Pronto será analizado este juego que se caracteriza por su originalidad y sus gráficos.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.
Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de:
Lunes a Jueves:15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD
Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:
TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Manuel Hernando)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95 / 98

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo.
- Recuerda que en el apartado utilidades del CD encontrarás nuevos drivers para las últimas tarjetas aceleradores 3D que hay en el mercado.

en la dimensión Creative, no sólo juegas sino que vives los juegos

¡Ahora por sólo 25.900 Pts! (IVA incluído) y 4 juegos

3D Blaster Voodoo2™

- 3Dfx Voodoo2 para la máxima velocidad en el juego
- 180 millones de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más alto que la tarjeta gráfica Voodoo inicial
- Incluye una serie de juegos impresionantes

Imagina un lugar donde los juegos son tan parecidos a la vida misma, que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad.

Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D proporciona una experiencia visual tan rica y absorbente que quedas impresionado transcurrido un tiempo después de haber finalizado el juego.

Detén tu imaginación. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. Tu PC ya no será el mismo otra vez.





Tarjetas de Sonido | Tarjetas Gráficas | Altavoces | PC-DVD | Vídeo



La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain

Mayoristas autorizados: Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre ____________ Apellidos ____________

Dirección ____________

Código Postal ____________ Población ____________

PCPLAY/VOODOO



NOTICIAS

BREVES

Editor Combat FS

Microsoft anuncia el lanzamiento de un editor de armas para el Combat Flight Simulator. Este se podrá localizar en la pagina http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm y es totalmente gratis.
Ahora ya puedes diseñar tus propias armas con un simple clic de ratón. Lo que no entendemos es como no han incluido este editor con la versión final del juego ya que le daría mucha más alegría.

Demo Fifa 99

Este mes hemos intentado ofrecerte la demos del juego de fútbol mas famoso del mundo. Fifa 99 ya posee una demo jugable que podemos encontrar en la Red. La dirección es www.ea.com y ocupa unos 18 Mb.
Esperamos en número sucesivos incluirte esta demo para aquellos que no poseen Internet.

Half Life 1.0.0.6

Ojo con la actualización a la versión 1.0.0.6 del juegos Half Life. Esta no funciona correctamente y lo único que hace es estropear la versión en castellano. Todos aquellos que duden que no la instalen a no ser que su juego sea en inglés.
Nosotros a última hora hemos tenido que quitar este parche del CD-ROM e incluir otro para tarjetas aceleradoras PowerVR.

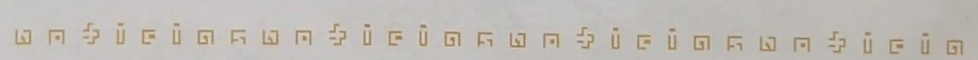
Supergolpe a la piratería en Barcelona

El mercado de San Antonio en Barcelona se vió cercado por efectivos policiales y judiciales que procedieron a la detención de un centenar de personas y a la intervención de más de 20.000 videojuegos pirateados.
La actividad que ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) y FAP (Federación Antipiratería) iniciaron hace apenas un año contra el fraude en el mercado de los videojuegos ha tenido una eficaz respuesta por parte de las Fuerzas de Seguridad y los Tribunales de Justicia gracias a la cual el índice de piratería empieza a reducirse. Aunque todavía queda mucho por hacer, este tipo de operaciones han conseguido sensibilizar a los aficionados que cada día llaman a la FAP para informar sobre prácticas piratas.

SHADOW MASTER — PlayStation



En la operación del Domingo se registraron también 23 domicilios de diversas localidades barcelonesas donde se ocuparon más de 25 ordenadores con sus correspondientes *"Tostadoras"* (grabadores de CD's), 70 consolas "Playstation", accesorios, 6.000 carátulas falsificadas y otro material. Además se intervinieron 2.700 videocasetes piratas, 45 Láser discs, 37 lectores de DVD, 3 magnetoscopios y otro material para la confección de videocasetes piratas.
Entre los 116 detenidos, se encontraban un ciudadano alemán y un coreano.
Las diligencias están aún abiertas a la investigación en la que han intervenido miembros de la UDYCO de la Brigada Provincial de P. Judicial; de las comisarías locales y de distrito y de la Guardia urbana de Barcelona.
Con este ya son 3 redadas en las que se han incautado mucho material pirata que no tenía que estar circulando.



Mortir

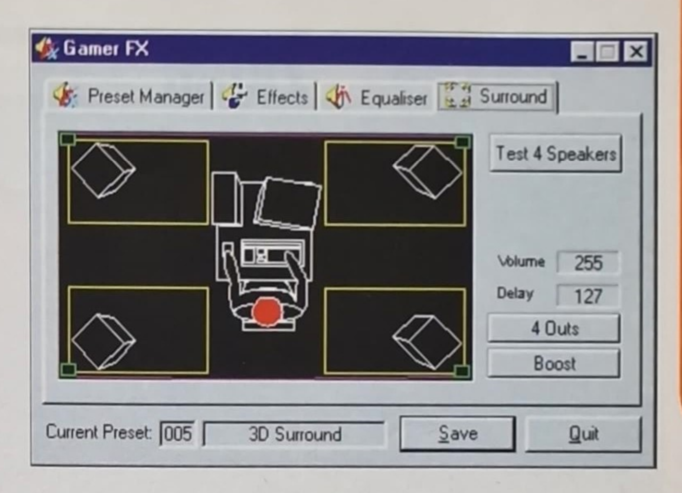
Todos añoramos este clásico que la compañía ID Software nos trajo no hace mucho tiempo.
Está claro que el desarrollo de este tipo de juegos ha cambiado por completo, pero este juego era realmente muy adictivo.
Ahora de la mano de I-Magic nos llega un juego con gran dosis de violencia. MORTIR está basado en el tiempo, cuenta con varios niveles los cuales cada uno está basado en una época de la historia. La calidad de los gráficos es muy elevada y el desarrollo está originado con el motor del famoso y exquisito Unreal.
Esperamos pronto poder analizar en nuestras páginas este fantástico juego el cual distribuirá la firma española Friendware. Aquí os mostramos una imagen para que disfrutes.

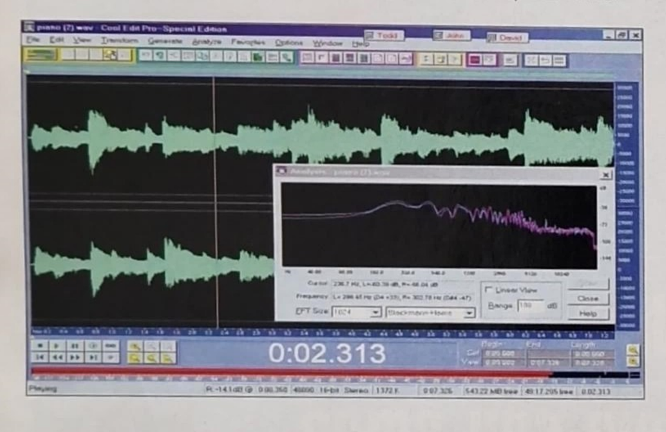




Maxi Studio Isis

Maxi Studio ISIS constituye un nuevo reto dentro de la estrategia de Guillemot. El éxito obtenido por la tarjeta Maxi Sound 64 Home Studio Pro y los numerosos contactos establecidos con un gran número de músicos, tanto amateur como profesionales, han sido la razón principal para dar un nuevo enfoque con la tarjeta Maxi Studio ISIS hacia un entorno mucho más musical, con implicaciones directas en el grado de calidad de las aplicaciones multimedia (DVD y juegos).
Con este objetivo Maxi Studio Isis incorpora un conjunto de programas para el músico, y sólo para él, valorados en más de 50.000 pts., más aquellos programas que, desarrollados por el departamento I+D de Guillemot, permiten aprovecharla al máximo en juegos y aplicaciones multimedia. La mayoría de las aplicaciones musicales son internacionalmente conocidas por los músicos. Por esta razón, no se trata de acostumbrarse a nuevos programas sino de instalar la tarjeta y empezar a trabajar. Gracias a una serie de programas, exclusivos de Guillemot, van a permitir al usuario personalizar su entorno sonoro de manera fácil e intuitiva para sacar el máximo provecho de sus juegos y aplicaciones multimedia.
Gamer FX crea un ambiente de cine gracias al tratamiento vía hardware del sonido, con posibilidad de aplicar efectos en tiempo real sobre 4 altavoces. Permite personalizar el sonido según las preferencias del usuario: ecualización, aplicación de efectos... todo sin tener que salir del juego o de la aplicación que en ese momento se esté usando. Hay más de 250 ambientes definidos para los juegos más populares, y el usuario puede crear nuevos a su gusto. Más sonido a tu PC pero ahora de una forma profesional.



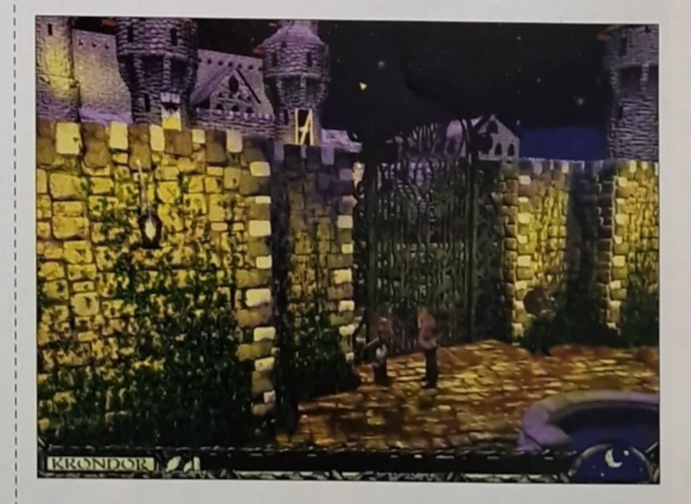


Test Drive 5



La saga continua ya por la quinta entrega. Ahora los gráficos son mucho más suaves aunque la idea del juego se ha perdido completamente.
Si hacemos memoria los juegos denominados Test Drive se conocian por su alto nivel de simulación de coches deportivos. Tras la tercera entrega se perdió por completo esta simulacion combirtiendose por completo en un arcade. Hay usuarios que sólo buscan esto pero tras millones de juegos con su estilo este se queda muy por debajo de algunos que ya han visto la luz. No es normal que cuando competimos en una carrera si vamos a 200 Km/h no choquemos con otro coche y demos vueltas como una peonza sobre un mismo eje durante uno 5 ó 10 segundos, dependiendo del golpe.

Return to Krondor



Una aventura ambientada en la época de los caballeros. Con unos gráficos muy elevados aunque muy parecidos a los de la saga King Quest. Aquí tienes una capturas antes de que el próximo mes sea analizado en profundidad por nuestro técnicos.
La calidad de la música esta muy a la altura de la casa Sierra que es la encargada de la producción del juego. Pronto será analizado.



BREVES

Infovía Plus

Todo con lo que nos hacen soñar es mentira, resulta que al terminar Infovia y comenzar Infovia Plus nos prometieron 3 K de continuo en nuestras conexiones y no es real. Y vosotros os hacéis la pregunta... ¿cómo nos bajaremos los parches y las nuevas demos? Y te damos la respuesta... Compra PC Player y encontraras toda la actualidad en demos, parches y drivers. No gastes más dinero en teléfono.

Droids

Dentro de poco podemos encontrar nuevas entregas de la saga de Star Wars. Ahora no en forma de naves espaciales y combates estelares, sino de montaje de androides a nuestra elección. Una idea original que nos hará pasar buenos momentos. Además de crear los androides podemos cambiarlos de color y después lanzarlos a realizar una misión.

Drivers aceleradoras

Ya podéis encontrar tanto en nuestro CD, como en Internet los nuevos drivers de las tarjetas aceleradoras Diamond Monster 2 (Voodoo2) y Maxi Gamer Phoenix (banshee) que esta implementado en la sección de utilidades del CD.
En cuanto salga alguna versión de otra tarjeta trataremos de incluirla para que no tengas que recurrir a Internet para bajártelas.

Zelda

La nueva entrega de Zelda encierra muchas aventuras. Con la gran campaña que ha preparado Nintendo no podemos dejar este número sin hablar de esta obra maestra. Ahora para la consola Nintendo 64 nos llegan las aventuras de Link. Un total de 256 Megas hacen a este juego líder indiscutible en el sector de los RPG. La única pega es que el juego está en Inglés, pero esto es por disfrutar de esta aventura antes puesto que si estuviera en castellano tendríamos que esperar mucho más tiempo. Para compensar hay un manual con todos los diálogos de pantalla traducidos al castellano. Una pequeña guía, la cual podemos consultar en cualquier momento.
Aquí te mostramos unas imágenes, pero no te preocupes puesto que en el siguiente nº te analizaremos el juego sin dejarnos nada.





Messiah

Ya hay disponibles nuevas capturas del juego más esperado en el 98. Ahora tras aplazar su salida al mercado nos llega esta imagen en la que podemos observar la calidad de los gráficos del mismo. Tendremos nuevas noticias.





Rally Champ 99

Te mostramos imágenes del nuevo juego de rally que llegará a principios de este 1999. Como podéis observar tiene una pinta genial. Como ya es normal en este tipo de juego podemos cambiar la apariencia del mismo. A esto se le llama cambiar el Skin. Ahora en vez de ver marcas famosas patrocinando a los coches podemos ver nuestra cara en el capó o un logo creado por nosotros mismos.
Un título que dejará por debajo a Collin McRae Rally. Pronto sabremos algo más de este gran juego.



EL REVERSO TENEBROSO



Cómo acabar "cableado" como una mona

Cayó en mis manos un libro no ha mucho, que hablaba de la conocidísima ley de Murphy. Y, cierto es, que muchas verdades allí se encuentran. Cuando terminé la lectura, delante de mi ordenador, como siempre, decidí dejarlo encima de la mesa pero, ¡horror!, no había sitio. Bueno, a lo mejor entre los altavoces y el escáner, de canto, queda un hueco...pero no, no cabe...maldición! Necesito una mesa más grande, pensé. Ni corto ni perezoso, saqué la cinta métrica y me puse a medir la que tengo. 1,50 x 0,85 metros. No está mal...¿Pues entonces, dónde está el problema?

Mi ojos recorrieron los pocos centímetros cuadrados de mesa que aún quedaban a la vista. No muchos, desde luego. A ver: la CPU, el monitor, el escáner, el Joystick, el Joypad, la impresora, los altavoces del PC, el teclado y las cajas de CD's (en peligroso estado, a punto de derrumbarse a causa de la enorme carga que soportan). ¡Ah sí! Por ahí en algún lugar hasta queda un hueco para la alfombrilla del ratón. ¡Estupendo! En fin, decidí abandonar el empeño de dejar el susodicho libro en la mesa y lo tiré sin mirar encima de la cama.

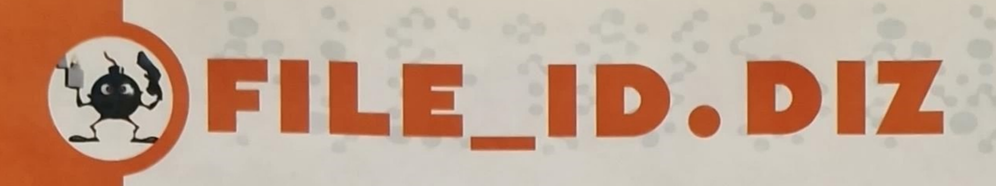
¡Cloc! El libro golpeó con algo duro. ¡Cierto! Mi recién adquirido volante para los juegos de carreras, me dije. Debería instalarlo y probarlo, pensé. Así que abrí la caja, extraje todos los elementos y los observé atónito. Dios mío, ¡qué cantidad de cables!, bueno, seguro que en el manual me cuentan para qué sirve cada uno de ellos. Veamos... éste es para el conector USB, éste va desde la pedalera al volante, éste a la fuente de alimentación, éste otro desde la fuente a la corriente, y éste desde el volante a la base del mismo.

Esto está "chupao", creí erróneamente. Cuál no fue mi sorpresa al inclinarme sobre la parte trasera de mi PC y descubrir la selva virgen amazónica de lianas de PVC que colgaban de un lado a otro, imposibilitando totalmente el acceso de mis dedos y no digamos de las manos. Decidí retirar la mesa un poco de la pared, pero este intento se vió frustrado inmediatamente por la longitud de los cables conectados. En fin, digo "longitud" por decir algo. Creo que los fabricantes de cables deben estar en baja forma estos días o los diseñadores de periféricos externos no le dan demasiado importancia a estos curiosos elementos vermiformes que siempre consiguen enredarse de la forma más complicada posible cuando tiras de ellos. Quizá es que todos los ingenieros de los diverssos chismes que invaden mi mesa quieren que el suyo en particular esté lo más cerca posible del PC (¿para hacerle compañía, quizá?). O a lo mejor hay alguna otra oculta razón que escapa a mi entendimiento y que impide fabricar los cables en las medidas necesarias para que los usuarios normales puedan manejarse con soltura. ¿Quién sabe?

Y pregunto yo: ¿Tanto cuesta darle un par de metros al cable de alimentación, al del Joystick, etc.? ¿Es que dentro del precio final del producto ya no caben esos dos nimios metros de cable, a 35 pesetas cada uno? A mí me gusta jugar tumbado en la cama y viendo las cosas desde lejos, con buena perspectiva. Para eso me compré un monitor de 17 pulgadas. Pero no. Estoy obligado a incrementar mi ya galopante miopía al tener que estar pegado al ordenador ya que el cable de turno no da para más comodidades. En fin, creo que tendré que sacarme un bono en mi óptica habitual. Y un día de estos, a lo mejor, hasta puedo colocar el volante y todo. Mientras tanto seguiré gastando teclado, como todo hijo de vecino.

Señores: "Más cable, menos dioptrías"
He dicho.

El Barón Harkonnen
harkonnen@geocities.com



Aquí tenéis la primera aparición de esta nueva sección de la revista. Desde aquí intentaremos acercarte las últimas noticias a nivel internacional que han llegado a nuestra redacción.

Fireteam, adicción en línea

Aparece en el mundo de los video juegos un nuevo concepto de programa,orientado básicamente a jugar a través de Internet, Fireteam. La empresa Multitude nos propone una nueva forma de jugar, aprovechando el auge de los juegos multijugador. Mezclando ideas de productos tan populares como Diablo, Quake o Starcraft, Fireteam es un historia de cooperación, acción y estrategia a partes iguales. La idea es sencilla, conectar a varios jugadores formando varios equipos, para enfrentarse, en distintos entornos, con distintas misiones. Ambientado en un tiempo futurista, podremos seleccionar a varios componentes de un cuerpo de elite militar. Los jugadores se conocen y organizan en un chat común, donde eligen el tipo de personaje, sus características, el equipo en el que van a participar, el capitán del equipo y la misión de cada integrante. Cuando están listos, comienza la acción. Inmersos todos los participantes en un mismo escenario, los distintos personajes, tendrán varios objetivos: desde capturar la bandera a tomar las bases enemigas. Siendo en todo momento necesaria una total comunicación y coordinación entre todos los componentes de un mismo equipo. Esto se llega a conseguir con la posibilidad de comunicación por voz entre los miembros de un equipo. Podremos recibir ordenes, comentar situaciones, pedir ayuda mediante la voz a nuestros compañeros de fatigas. Toda la acción tiene lugar en escenarios en perspectiva isométrica, con todos los personajes y objetos renderizados en 3 dimensiones. Para dar realismo al desarrollo, los campos de visión de cada personaje son limitados, impidiéndonos tener una visón global del campo de batalla. Además nos podremos esconder, pudiendo permanecer agachado escondido tras unas cajas u oculto tras una pared. Para facilitar la localización, dispondremos de un pequeño mapa donde tendremos situados los elementos más importantes para nuestro equipo. En el momento de entrar en acción, todo se desarrollará al más puro estilo Quake, donde el uso indiscriminado de las armas, la puntería y la resistencia de cada personaje son decisivas. El planteamiento previo de cada misión es fundamental. La vieja táctica de: entrar, arrasar y salir, la mayor parte de las veces nos será infructuosa. El apoyo entre los distintos miembros del grupo, la coordinación en operaciones de ataque y defensa, así como la retirada organizada, serán las únicas formas de conseguir victorias en el campo de batalla. Cada personaje tiene unas cualidades y habilidades propias, que tendrán que servir al grupo para conseguir una estancia segura frente al enemigo.



Quake II ha muerto, viva Quake

No es que Quake haya dejado de existir, tan sólo es que el equipo de desarrollo ha dejado de trabajar en el proyecto. La compañía de Quake II ha anunciado que la actualización 3.20, de reciente aparición, será la última que aparezca para este juego. Pero no se van a quedar sin trabajo los chicos de Quake, ya están trabajando en la nueva entrega de esta saga, Quake III.



Consolas en la brecha

Mientras aparecen ya las primeras criticas a la nueva Dreamcast, Playstation sigue contando con el apoyo de grandes del genero. La llegada de Dreamcast ha sido fulgurante en cuanto a ventas, pero ya han aparecido las primeras críticas. Se ha puesto el grito en el cielo por la incompatibilidad del módem que posee con las líneas telefónicas americanas. La compañía ha hecho pública una nota en la que desmiente este punto y tranquiliza a los usuarios. Mientras Playstation sigue fuerte en su posición de lider. Capcom ha reafirmado su apoyo a la consola y ha anunciado nuevos juegos para esta. Usando todas las mejoras aparecidas. Además se espera, con gran impaciencia, la próxima aparición en Japón de Final Fantasy VIII.



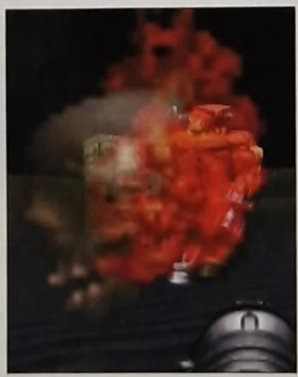
EA Sports patrocina un campeonato nacional

EA Sports está copando el mundo del deporte para ordenador. No se conforma con lanzar cada año nuevos juegos de gran calidad de los deportes con más adeptos, con adquirir los derechos de los próximos mundiales o los derechos de la supercopa, además patrocina un campeonato, a escala nacional, en los Estado Unidos, donde sólo se jugará a "NCAA Football 99". Estudiantes de los más prestigiosos centros americanos se darán cita para disputar, primero entre centros y posteriormente a nivel regional, las primeras eliminatorias de un campeonato que finalizará en Enero de 1999. El campeonato será itinerante y comenzará en Orlando. Los clasificados de las zonas Sur y Oeste se medirán con los clasificados del resto del país en una gran final. Casi como la "Super Bowl".

Gldoom, renace el abuelo de todos



Para celebrar su quinto aniversario, el creador de Doom, Bruce Lewis, ha creado glDoom. Una herramienta que nos permitirá jugar a los todos los niveles para Doom con un aspecto gráfico nuevo. La primera versión no beta, la 1.0, salió a la Red el día 10 de diciembre. Nos permitirá usar toda la potencia de las aceleradoras gráficas con este nostálgico juego, aunque no serán totalmente necesarias. Suavizará el movimiento, añadirá texturas, efectos de luz y transparencias pero sobre todo nos permitirá jugar de nuevo a este fantástico 3D. A más de uno se le saltarán las lágrimas de emoción. www.avault.com





Star Wars: Call of the Force

Sí, estáis leyendo bien, un nuevo juego basado en la famosa trilogía de George Lucas. Más que un nuevo juego, nuevos niveles; ya que la anunciada entrega serán nuevos niveles para Quake II. Intentando competir con las adaptaciones oficiales de LucasArts al terreno del arcade 3D (Jedi Knight y Dark Forces), The Star Wars TC Team, lleva anunciando mucho tiempo un definitivo arcade 3D basado en la serie y usando como motor gráfico, Quake II. El proyecto está a punto de finalizar y muy pronto verá la luz. Podemos avanzar que tendrá un argumento muy elaborado y que sacará todo el partido al motor de Quake, compitiendo en calidad con Jedi Knight. Presentará muchas novedades como la posibilidad de explorar los distintos planetas en el orden que el jugador decida, evitando la linealidad del juego, total interacción con el entorno, alto nivel de inteligencia de los enemigos y ambientaciones reales, entre otros. Además la nueva entrega pasará a funcionar en servidores de partidas de Quake y será una estupenda base para concursos multijugador a través de Internet.

Brood Wars se publicará en su fecha

Han corrido ciertos rumores en el mundo de la estrategia sobre el retraso en la aparición de Brood Wars, los nuevos niveles oficiales para Starcraft. Blizzard ha difundido una nota de prensa sobre el correcto desarrollo, en fecha y contenidos, de los esperados niveles. Muy pronto tendremos a nuestra disposición nuevos mapas.



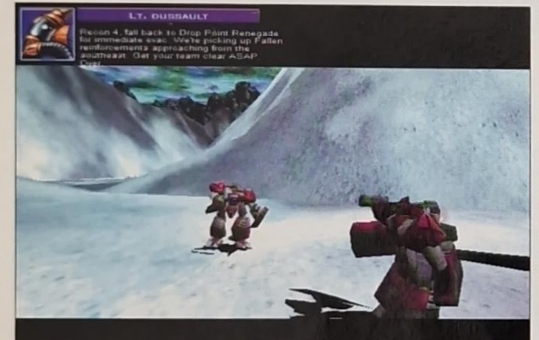
SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

COMPAÑÍA: Monolith Productions

DISTRIBUIDOR: Dinamic

Son muchos los aficionados a los cómic y películas tipo Manga. Pronto nos llegará al PC un juego desarrollado por Monolith Productions con el motor del juego que te comentamos en las páginas de esta revista, Blood 2.
Como si de la famosa serie de dibujos Mazinger Z se tratase, encarnaremos a un soldado que su principal operación es aniquilar al enemigo. Para ello nos montaremos en un Robot equipado con las más mayores armas. Pero aquí no queda la cosa.
Cuando no estemos vestidos con esta armadura, lucharemos contra el enemigo cuerpo a cuerpo.

Un detalle muy curioso es el tamaño de los tanques, coches, y personas cuando estamos dentro del robot. Estos parecerán auténticos Lemmings.
El aspecto gráfico es muy alto, al igual que Blood 2, y la cantidad de sangre que aparece es también alta. El personaje al que encarnamos es muy chulo ya que cuando cambiamos de arma hace una serie de movimiento como si de un marine Americano se tratase.
La música también es muy adecuada al juego. Las misiones nos las presentan en pantalla y además nos la explicara nuestro jefe para que no fracasemos.
El arma principal del personaje son dos pistolas, pero cuando calzamos el robot es un sable láser parecido al de Star Wars.
Un juego que dará mucho de que hablar a todos los amantes de los juegos en 3D y el Manga.
Esperamos que este software ludico este pronto en las tiendas para poder tener una visión más amplia de la calidad gráfica del juego.







La mezcla entre el Manga y el 3D hacen de este juego una obra de arte de los juegos tipo Doom.



RIVERWORLD

COMPAÑÍA: Cryo

DISTRIBUIDOR: Friendware

Un nuevo concepto de estrategia en 3D en tiempo real. Cristobal Colón, Atila, Rockefeller, Albert Einstein, el General Eisenhower... ¡ Vaya un equipo ! Podrás reclutarlos a todos y utilizarlos en un juego de estrategia 3D en tiempo real en el que tendrás que hacerte con un planeta a través del pasado, el presente y el futuro. Basado en las novelas de ciencia ficción de Philip José Farmer, en este juego tendrás que encontrar recursos, guiar a la gente, construir estructuras, luchar en grandes batallas e inventar las herramientas que te hagan evolucionar desde la edad de piedra a un mundo super evolucionado tecnológicamente hablando. Friendware en su afán de prestar un buen servicio nos ofrece este titulo íntegramente traducido al castellano.



Es un nuevo género dentro de los juegos: estrategia y gestión de recursos en 3D y tiempo real. Exploraremos docenas de territorios mientras encuentras, gestionas, luchas y usas a tu favor un planeta lleno de personajes con diferentes características y aptitudes, incluyendo gran cantidad de figuras históricas. Personajes interactivos (más de 400) representados en tiempo real en 3D, con movimientos realistas obtenidos con captura de movimientos. Los gráficos 3D en tiempo real te permiten cambiar de manera automática entre la vista en primera persona y la vista aérea para optimizar la exploración y las extrategias de combate. Cuatro niveles a través de 11 períodos tecnológicos y 270 objetos a encontrar.



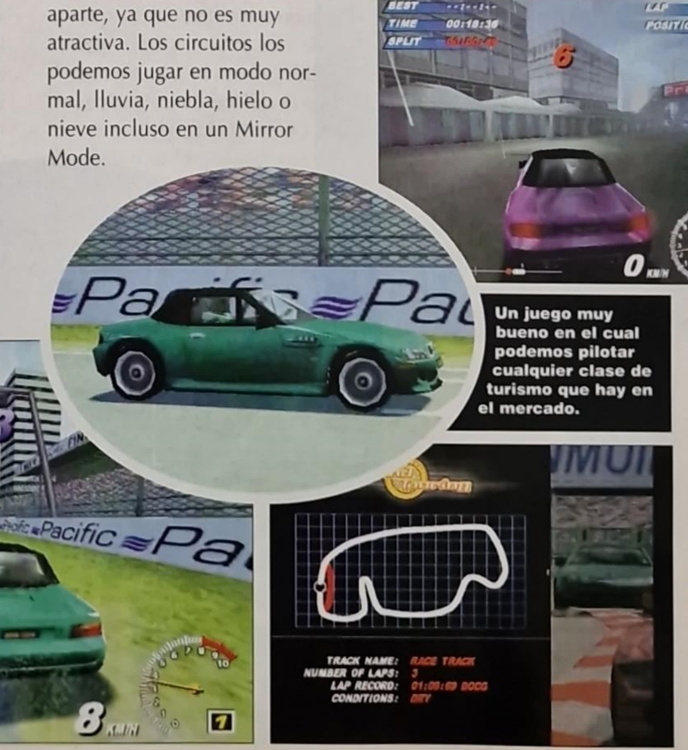
Son muchos los títulos que presenta la compañía Friendware, y además todos doblados al castellano.

GRAND TOURING

COMPAÑÍA: Empire

DISTRIBUIDOR: Dinamic

Al más puro estilo Gran Turismo de la consola PlayStation nos llega de la mano de Empire un juego que estamos seguros que dará mucho de que hablar.
El objetivo principal del juego es correr. Podemos seleccionar entre varios coches diferentes todos ellos. Estos coches pueden ser modificados en su totalidad. Suspensión, frenos y color son algunos de los cientos de detalles que son modificables dentro del juego
Además hay una modalidad muy parecida al de consola que es una escuela de conducción donde nos harán unos exámenes en los cuales tenemos que superar una serie de conos, o simplemente frenar a tiempo. Los gráficos nos han dejado con la boca abierta, todos nos acordamos de la firma Ellite que era la encargada de traernos títulos a las antiguas plataformas como puede ser el Spectrum.
Los efectos de sonido también son muy buenos y dan 100% de realismo al juego. La música hay que darla de comer aparte, ya que no es muy atractiva. Los circuitos los podemos jugar en modo normal, lluvia, niebla, hielo o nieve incluso en un Mirror Mode.



Un juego muy bueno en el cual podemos pilotar cualquier clase de turismo que hay en el mercado.

SETTLERS III

COMPAÑÍA: Blue byte

DISTRIBUIDOR: Friendware

Settlers III contiene tres campañas diferentes: Romana, Egipcia y Asiática. Como en las anteriores entregas, el objetivo del juego es crear una civilización. En Settlers III, sin embargo, el jugador puede escoger las razas que desee usar. Dependiendo del dios al que esté adorando, la gente tiene diferentes características y habilidades, siendo buenos en construir edificios o en desarrollar diferentes estrategias. Los personajes de las diferentes razas varían físicamente y llevan ropas diferentes, viven en casas distintas y construyen templos especiales para sus dioses. El jugador asume el papel de líder elegido por su dios. Todos los personajes en Settlers son duros trabajadores y están llenos de energía, y, por lo tanto, empiezan de manera inmediata a construir casas y a hacer comida a partir de recursos naturales tales como madera, rocas, caza, pesca, plantas y minerales. Hay leñadores, silvicultores, geólogos, mineros, granjeros y carpinteros, en resumen más de 30 tipos diferentes de personajes pueden seguir tus órdenes. Pero pronto descubrirás que no es fácil estar detrás de una raza entera. Aquí la construcción se ha detenido, allí no queda madera, y en otro sitio los leñadores han dejado de trabajar porque no tienen comida. Y los dioses no deben ser olvidados, ya que pueden enviar catástrofes como plagas de langostas o incendios. Deben construirse Templos y capillas.



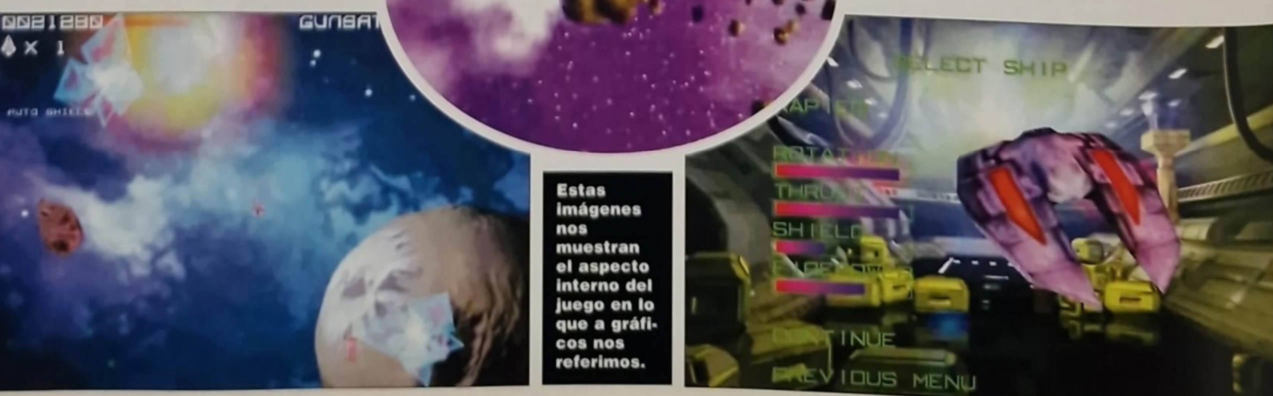
Marcará la diferencia en los juegos de estrategia, además estará doblado al castellano.

ASTEROIDS

COMPAÑÍA: Activision

DISTRIBUIDOR: Proein S.A.

Todo un clásico de las recreativas llega ahora totalmente reformado y de la mano de Activision. Asteroids es una versión renovada y con gran avances gráficos de la máquina en la que encarnabamos una nave la cual se encontraba en un cinturón de asteroides y tenía que salir viva y sin ningún desperfecto. La base es la misma aunque la calidad de los gráficos en Direct 3D hacen de este juego un clásico. La calidad del sonido no es muy alta aunque la música que acompaña es adecuada para destrozar los meteoros que nos encontremos. Además de estos nos visitaran los marcianos de vez en cuando en su nave disparándonos para hacer que perdamos. La nave que hemos elegido antes de empezar está dotada de un escudo y un propulsor de salto hiperespacial. También tiene un arma especial que recogeremos en las fases en forma de botes de energía. Desde multidisparo hasta minas son algunas de las armas especiales que podemos utilizar como alternativa al famoso láser.



Estas imágenes nos muestran el aspecto interno del juego en lo que a gráficos nos referimos.



DETHKARZ

COMPAÑÍA: Beam International

DISTRIBUIDOR: Desconocido

Más juegos de coches invaden nuestras pantallas, pero en esta ocasión carreras futuristas. Algunos aspectos gráficos nos hacen pensar que este juego es parecido al MotorHead. Otros que los coches se parecen a POD, pero hay que tener en cuenta que el desarrollo de este juego es muy alto.
Se trata de carreras futuristas con coches parecidos a los F1 tradicionales, con la particularidad que podemos disparar al contrincante y que no tenemos muros a los lados en ningún momento. Como si del cielo se tratase las pistas están suspendidas en el aire calléndonos al vacío si nos salimos de ellas, ya bien sea porque nos obliguen o por un descuido. El coche se desintegra en el aire sin llegar al suelo y como si de magia se tratase volvemos a aparecer en la pista, eso sí, unos puestos más atrás. Los efectos de los coches son realmente muy buenos, mejores que los de NFS 3 y eso que eran de dejarnos con la boca abierta.
Por otra parte la música no es muy atractiva pero se soporta bien. El número de circuitos lo desconocemos al igual que el Nº de coches pero estamos seguros que serán muchos y pasaremos muchas horas de diversión delante de la pantalla.



Aunque parezca imposible los requisitos de este juego no son muy elevados.

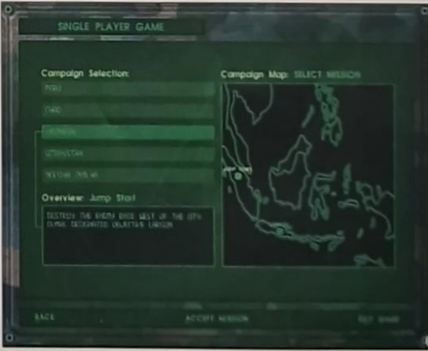


DELTA FORCE

COMPAÑÍA: Novalogic

DISTRIBUIDOR: Erbe

Siempre nos hemos querido poner en la piel de un comando especial dedicado a rescatar gente y hacer misiones de alto riego.
Ahora tenemos de nuevo la ocasión. El primer juego en este estilo fue el comentado el mes pasado Rainbow Six. Pero la verdad es que es un juego orientado a otro tipo de comandos.
Novalogic, que es la empresa lider en simuladores, nos presenta Delta Force, un juego inspirado en gran parte a la pelicula que protagonizó Chuck Norris.
Aquí podemos seleccionar el personaje al que queremos encarnar y llevar a cabo la misión que se nos asigne. Las armas son muy variadas, desde un fusil M-16 hasta granadas de mano.
Los gráficos son altos aunque mejorables en algunos aspecto.
Esperamos que estos se solucionen en la versión final del juego.
Los efectos de sonido tamposo son muy espectaculares aunque el ruido de las armas es muy similar a los reales. El nº de misiones no está definido pero creemos que será muy alto. Realmente, cuando este juego será muy interesante es a la hora de jugar partidas en red o por Internet con el servidor que Novalogic ha creado para todos sus juegos.
La idea de jugar 50 personas simultáneamente hace de este juego muy divertido.
No necesita tarjeta aceleradora pero sí un requisito imprescindible es la utilización de microprocesadores basados en la tecnología MMX de Intel.



Delta Force no requiere la utilización de una tarjeta aceleradora. Unicamente un MMX.

RING

COMPAÑÍA: Cryo

DISTRIBUIDOR: Friendware

Experimenta la primera aventura de ciencia ficción basada directamente en la historia de una de las más grandes óperas de todos los tiempos: El anillo de los Nibelungos, de Richard Wagner. Este juego saldrá traducido y doblado al castellano.

Es una aventura gráfica no lineal, supervisada por el diseñador de Alone in the





Dark. El jugador controla cuatro personajes principales, cada uno con sus propios objetivos y características, cuyos destinos están dramáticamente entrelazados. La acción tiene lugar en seis universos diferentes, que el jugador puede explorar secuencial o simultáneamente. 22 personajes 3D, todos ellos con un diseño original con animaciones de excepcional calidad, realizadas con captura de movimientos y sincronización



Un juego que promete mucho y estamos seguros que nos hará pasar horas de diversión.

de voces con implementación facial. Una **alucinate historia** con elaborados diálogos, que incluyen gran cantidad de emociones y de humor.

Escenarios y personajes creados por Druillet, un ilustrador conocido a nivel internacional a través de películas como El Nombre de la Rosa y Nemo, o de comics como La Saga de Lone Sloane.

Tecnología CINvisionTM: permite una inmersión total en 360º en 3D, unida con secuencias en tercera persona creadas con la tecnología CINmovieTM. Más de 45 minutos de secuencias animadas 3D para mostrar los momentos más importantes en el desarrollo del juego.

QUEST FOR GLORY V DRAGON FIRE

COMPAÑÍA: Sierra

DISTRIBUIDOR: Sierra

La saga de este juego es muy amplia. El primero que apareció en nuestro mercado sería alrededor de los años 89-90. Desde entonces ha llovido mucho y los ordenadores han avanzado considerablemente. Ahora la nueva entrega de este juego encierra muchas aventuras. Posee una instalación muy espectacular en lo que a sonidos se refiere. Una calidad de audio que ninguna de las anteriores entregas tiene, al igual que unos vídeos de presentación y de transiciones que nos dejarán con la boca abierta.



Antes de empezar la partida podemos seleccionar como ya es costumbre el personaje al que queremos encarnar, un mago, un caballero o un ladrón son los que podemos seleccionar.

En el transcurso del juego cuando mantenemos una charla con alguna persona que nos encontramos en nuestro camino, nos hablará en inglés, creemos que el juego estará doblado al castellano (voces y texto).

Es una aventura como las de antes, en 2D y con gran dosis de diálogos que hay que leer con detenimiento para poder llegar al final de la historia.



La calidad del sonido deja muy por debajo a los gráficos, aunque estos no son de mala calidad.

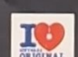
Roma no se construyó en un día ...

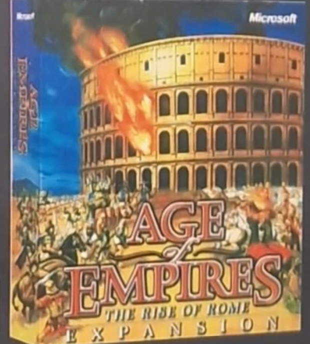
... igual tú puedes.



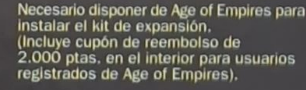
Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.













Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia.
Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes.
Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.

Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente.
Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo.
Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.

* Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

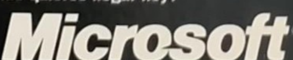








¿Hasta dónde quieres llegar hoy?



Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft **902 197 198** ó visita nuestra web **www.eu.microsoft.com/spain/home/**





ROGUE SQUADRON

La característica de las sagas importantes es que siempre constan de muchas partes. En este caso, Lucas Arts presenta una nueva aventura de Luke Skywalker de la mano de Factor 5, aunque esta vez en 3D.

En pleno apogeo del relanzamiento de su conocida trilogía Star Wars y en puertas de la presentación de las nuevas películas, la factoría de George Lucas, en este caso concreto LucasArts, ha querido sacar partido de la coyuntura actual y nos trae un juego de combate aéreo, ambientado en el conocidísimo mundo de Star Wars, junto con nues-

Dieciséis planetas en los que lucha son pocos

tros héroes favoritos, Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca y los robots C3PO y R2D2.

La acción se desarrolla en dieciséis planetas diferentes, algunos muy conocidos por las películas, otros sólo para los más fans de la trilogía. Desde Tatooine, pasando por Kessel hasta Mon Calamari, haremos parada en Barkesh, Chorax, Corellia, Gerrard V, Loronar, Balmorra, Kile II, Taloraan, Fest, Chandrila, Sullust y Thyferra.

Muchos de estos mundos son muy poco conocidos, pero podemos recordar que Kessel es donde el Halcón Milenario celebra sus famosas carreras (que gana en menos de 12 parasegundos).

Chandrila es el planeta natal de Mon Mothma, la líder de los rebeldes y Mon Calamari, es el lugar de nacimiento del general Akbar. Finalmente, para los que no lo sabían, Corellia es donde nació Han Solo, contrabandista de entre los contrabandistas.



La distribución no es puramente fortuita, ya que la acción del juego se sitúa entre *La Guerra de la Galaxias* y *El Imperio contraataca*.

Los rebeldes están viviendo momentos difíciles ya que el imperio intenta, por todos los medios y con todas sus fuerzas, recuperar el control de las zonas en rebeldía.



La historia se desarrolla entre la primera y la segunda película de la famosa saga Star Wars.

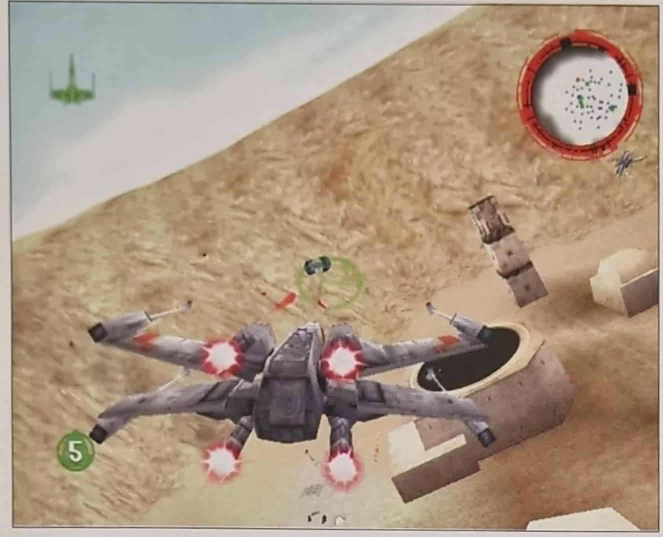
Luke Skywalker, que lideró a los rebeldes hacia la victoria en la crucial batalla de Yavin, y otros once pilotos de élite conforman el Rogue Squadron, que tiene una singular misión: la defensa de los rebeldes contra los esbirros del imperio y sus malas artes.

Este escuadrón fue creado por Luke y Wedge Antilles, el piloto que le salvó la vida a Skywalker en la batalla final en la Estrella de la Muerte.

Nosotros seremos Luke Skywalker y podremos pilotar una serie de naves en cada una de las dieciséis misiones de que se compone el juego.

Nos sentaremos a los mandos del legendario X-Wing, en la cabina del Y-Wing, en el asiento del A-Wing, a los controles de un Snowspeeder y en el asiento del novísimo y des-







conocido V-Wing. Este último es una versión mejorada del Snowspeeder, con mayor techo de vuelo y más maniobrabilidad.

Y hablando de techo de las misiones: todas las naves tienen un claro techo en el juego que, cuando se llega a él pone la nave en horizontal y no permite subir más. Una limitacioin a agradecer.

Misiones

En la mayoría de las misiones habrá una nave predefinida y, aunque podremos inspeccionar las demás, sólo podremos volar con la predeterminada.

En otras pocas misiones será posible elegir de entre varias naves y sólo podremos acertar si antes hemos hecho un vuelo de prueba.

En otras palabras, muchas de las misiones que se nos encomiendan no se pueden "aprobar" a la primera. Necesitaremos fallar varias veces para dilucidar la nave y la táctica a emplear.

La historia que compone el juego está muy bien hilada

El hecho de que el juego esté en inglés y que los "briefings" (recepción de instrucciones) también se hagan en este idioma, dificulta un poco las cosas si no se tiene un dominio adecuado de esta lengua extranjera. Incluso a lo largo de las misiones iremos recibiendo instrucciones, peticiones de ayuda o pistas que, si no las interpretamos correctamente, nos pueden llevar al fracaso inmediato.

Y hablando de misiones: la variedad que nos ofrecen los alemanes de Factor 5 y Lucas Arts es realmente increíble. Deberemos realizar luchas nave contra nave, tareas de reconocimiento, misiones de escolta y protección, así como otras de rescate o de tipo "search and destroy" (buscar y destruir).

Enemigos

Cada una de estas tareas que se nos encomiendan se desarrolla en uno de los escenarios que hemos mencionado anteriormente.

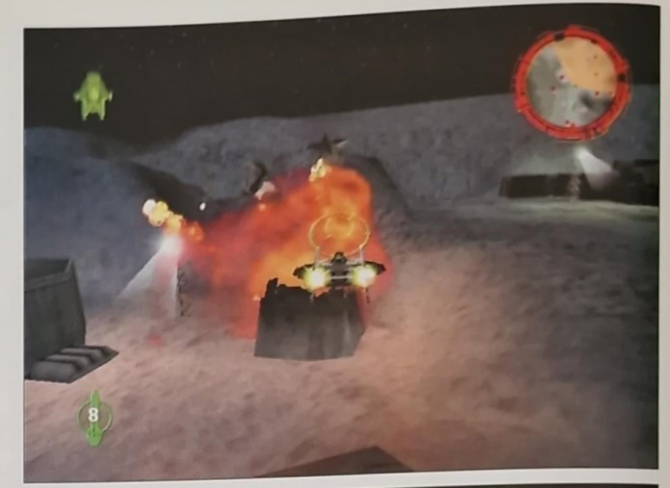
La dificultad de las fases es progresiva, es decir, al principio las misiones son relativamente cortas y simples para



Los wingmans no suelen ser de mucha ayuda a la hora de pasar las fases. Aunque solo nos tenemos que valer de la fuerza.



que tengamos la oportunidad de acostumbrarnos a los controles y al manejo de las naves. Pero enseguida se nos pedirá más atención y se nos complicarán las cosas de forma progresiva.
Si al principio sólo deberemos luchar contra unos pocos láseres y algunos cazas Tie que no devuelven el fuego, en la fase 7 ya deberemos vérnoslas con múltiples cañones de fáser, AT-AT disparándonos sin tregua, cañones iónicos a mansalva e interceptores Tie en masa.
Y todo ello sin perder de vista tamente y la partida sigue donde se dejó. Pero si acabamos con las tres naves de que disponemos,deberemos comenzar la misión desde el principio. Y aquí es donde se descubre uno de los detalles negativos del juego.
Las naves contrarias siempre realizan los mismos movimientos. De modo que cuando intentemos la misión X por enésima vez, sabremos exactamente qué va a ocurrir.
Aunque esto sólo tiene importancia en las primeras tres o cuatro misiones, ya que a partir

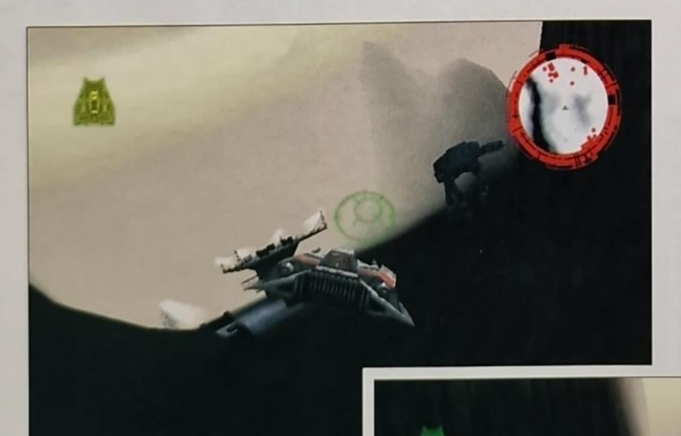




Podremos probar la potente y veloz nave V-Wing

nuestro objetivo, que es una misión determinada que, además, hay que realizar en un cierto tiempo. En función de este tiempo, de los rebeldes que salvemos y de las bajas que causemos al enemigo, iremos obteniendo medallas, que nos irán ayudando a subir en el escalafón militar poco a poco.
Las medallas podrán ser de bronce, plata u oro, en función de la bondad y rapidez con que hayamos cumplido los objetivos marcados.
Si nos destruyen nuestra nave o nos estrellamos contra algo, obtendremos otra inmediade ahí, habrá tanta gente en pantalla que resultará imposible aprenderse de memoria los caminos de cada uno. Estaremos bastante más ocupados en salvar nuestro pellejo y nuestra nave de los ataques enemigos.
En algunos ocasiones, cuando estemos muy apurados, incluso puede que tengamos suerte y que nos echen una mano Han Solo, Chewbacca y el Halcón Milenario.
Aunque esto ocurre las menos de las veces, siempre podremos confiar en nuestros compañeros de misión (Wingmans) que estarán controlados por el ordenador y a los que no podremos impartir órdenes específicas.
Los Wingmans tampoco es que sean de gran ayuda, ya que se van eliminando progresivamente a lo largo de las misiones, con lo que, en la mayoría de los casos, acabaremos "sólos ante el peligro".
Los enemigos son de lo más variados, ya que podremos ver (desearemos no haberlos visto) a los típicos Tie Fighters, a los Tie Bombers a los Tie Interceptors en cuanto a despliegue aéreo. En el suelo descubriremos a los AT-AT (los caminantes de cuatro patas) a los AT-ST (los de dos patas), a personal de infantería y a los soldados montados en las famosas motos de Star Wars. Incluso en el agua deberemos pelear con naves acuáticas cargadas de muchas "buenas intenciones" y láseres a montón.

Han Solo y Chewbaca nos ayudarán más de una vez

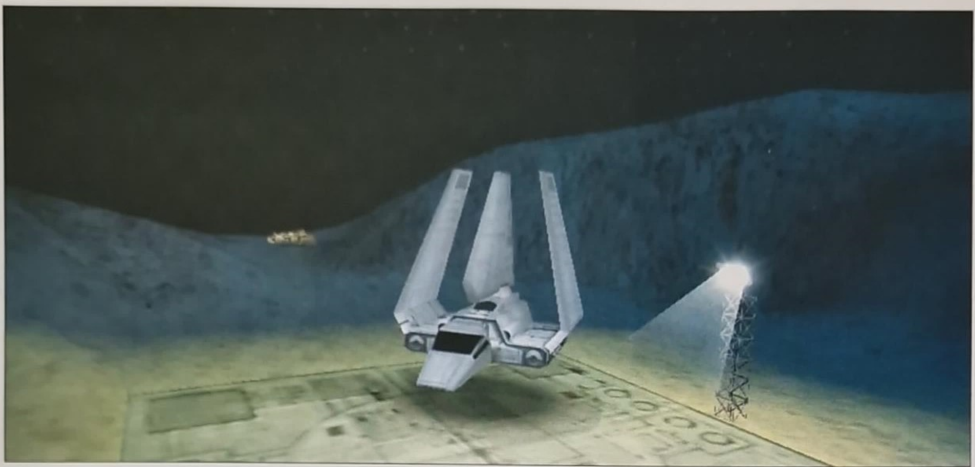


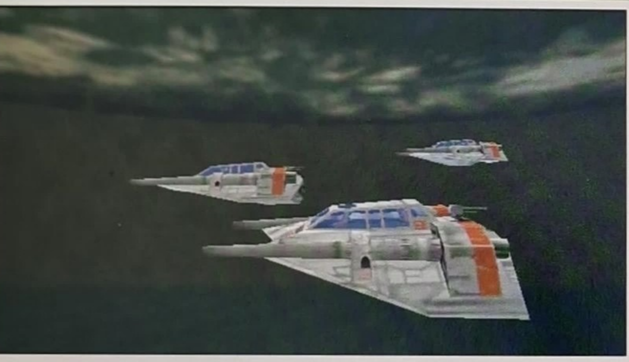
El sonido moSys FX Surround nos impresionará.
Además los gráficos con de muy alta calidad gracias a la utililización de las famosas e imprescindibles tarjetas aceleradoras 3D.

Impresionante

Uno de los detalles más alucinantes es la lucha contra los AT-AT, si vamos montados en los Snowspeeders.
Si recordáis la película "El Imperio contraataca", Luke Skywalker ata las patas de semejante bestia mecánica, con un cable de acero hasta hacerla tropezar y explotar.
Eso mismo deberemos hacerlo nosotros con los AT-AT, ya que







Todas la imágenes que se muestran en este artículo estan sacadas del juego. Realmente impresionantes.

es la única manera de acabar con ellos.
Y hay que tener una precisión endiablada, ya que si nos alejamos demasiado del caminante, se corta el cable y si nos acercamos demasiado... bueno, seremos pasto de las impresionantes pezuñas que calzan estos engendros.
A la hora de volar, es recomendable disponer de un Joystick con Throttle (regulación de gas), ya que se facilita mucho el manejo de la nave.
Si lo hacemos por teclado, perderemos preciosos segundos en los giros y las fintas y acabaremos pasto de las llamas de nuestra propia nave, incendiada por uno de los certeros disparos del enemigo.

Nos pondremos en el pellejo de Luke Skywalker

Localizaciones

En el apartado gráfico debemos destacar la calidad de los escenarios, que realmente emulan a la perfección el universo Star Wars que hemos visto en la gran pantalla. Volaremos por desiertos, lagos, cañones rocosos y en medio de multitud de edificios. Las naves tienen un techo de vuelo que es imposible de superar, ya que, si lo intentamos, la nave se posiciona automáticamente en la horizontal. Lo mismo ocurre con los intentos de salirse de la pantalla por los bordes. Así se evitan problemas de texturas, que, por otro lado, están aplicadas con gran esmero. Las luces en los disparos y los brillos de los motores son dignos de admiración, así como los efectos de humo y polvo cuando nos acercamos demasiado al suelo.
En cuanto al sonido sólo se puede decir que es el que se espera de este juego. Empleando la tecnología moSys FX Surround, podremos conectar hasta cuatro altavoces, si nuestra tarjeta de sonido lo admite. Los efectos son exactos a los de las películas, en cuanto a disparos y ruidos de motores. Por supuesto, la banda sonora es muy similar a la de la gran pantalla, en lo referido a instrumentos y desarrollo musical.
El único "pecado mortal" que podemos descubrir en Rogue Squadron es la ausencia de la posibilidad de realizar partidas multijugador en red. Posiblemente los programadores de Lucas Arts y Factor 5 no consideraron importante ese pequeño detalle, aunque creo a que a todos nosotros nos gustaría "echarnos unos vicios" en red, aunque fuera local. Queda por ver si en breve aparece un parche del juego que implemente esta funcionalidad, aunque es de dudar muy seriamente.

La música no es digital pero posee muy buena calidad

La fuerza

En fin, nos encontramos ante un juego de combate aéreo de gran calidad, cuyas misiones tienen mucho interés, especialmente para los seguidores de la trilogía de films. Basado en Shadow of the Empire, pero con un motor más potente, una misiones más elaboradas y una jugabilidad y diversión muy incrementadas, Rogue Squadron es un digno sucesor de uno de los títulos más interesantes de la saga. Con una inmersividad muy alta en las diferentes misiones y un aspecto gráfico impecable, sin duda será un título que hará furor.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



ROGUE SQUADRON
LUCASARTS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: 3D, 4 Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 70 Mb

+ Interés de las misiones.
- No hay juego en red.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

97

GANGSTERS
Todos contra la ley seca

Después de tanto extraterrestre y nave futurista, de vez en cuando hay que relajarse con un juego "tranquilo", extorsionando, secuestrando y asesinando al prójimo.



De la mano de los chicos de Eidos y de Hot House nos viene un estupendo juego de estrategia, pero de manufactura un tanto distinta: Gangsters. Nosotros somos un jefe de banda en una ciudad similar al Chicago de la ley seca. Hay otras bandas que intentarán hacerse con nuestro territorio y nosotros hemos de hacer lo propio. La finalidad es hacerse con toda la ciudad, eliminar a la competencia y retirarnos o bien convertirse en alcalde y esperar que todos nuestros crímenes expiren.

Para ello contamos inicialmente con dos jefes menores que reclutarán a otras personas a fin de formar nuestro imperio. Nuestra base de operaciones siempre debe estar bien protegida contra ataques externos. Aparte de nuestros "machacas", también contaremos con un contable que llevará las cuentas de nuestros negocios legales y blanqueará el dinero negro. La misión principal es la de hacernos con dinero, para poder sustentar y agrandar nuestro imperio. Para ello podemos extorsionar a las tiendas y negocios del barrio, crear casinos ilegales, llevar negocios legales o comprar y vender terrenos. Es fundamental aumentar el poder de la banda asimilando más y más manzanas de casas. Claro que cuando nos encontremos en territorio enemigo tendremos que luchar con frecuencia para obtener el control.

Una idea original para un juego con un desarrollo isométrico

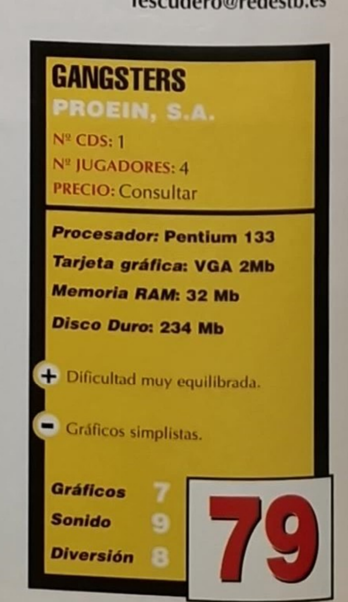
La elección de nuestros personajes será la que nos de la victoria.

Opciones

La mecánica de juego es bastante simple, ya que cada uno de nuestros lugartenientes recibirá ordenes de actuación y se encargará de su grupo. Los personajes se seleccionan con el ratón y reciben las instrucciones pertinentes (patrullar, asesinar, extorsionar, etc.) La agenda principal del juego es el centro de control más importante y útil, ya que permite establecer las estrategias de actuación, ver los mapas de la ciudad y asignar órdenes a nuestros lugartenientes. Es posible jugar en red con hasta otros tres jugadores, en cuyo caso el escenario se simplifica, para acortar la duración del juego. Eso si, los combates entre bandas serán sangrientos y estarán a la orden del día.

Un juego realmente recomendable por lo bueno de su simulación, y que sólo peca de unos gráficos muy simples, siendo, por lo demás, un muy buen programa con muchas dosis de nervios y estrategia.

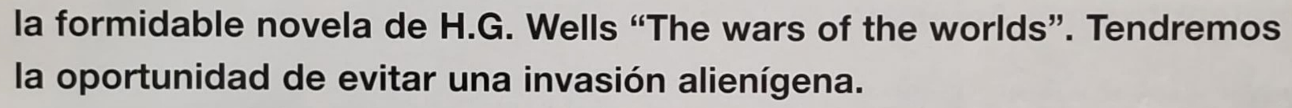
Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Ya están aquí...

Tras muchos años de espera aparece por fin un juego basado en



la formidable novela de H.G. Wells "The wars of the worlds". Tendremos la oportunidad de evitar una invasión alienígena.

Nadie puede negar el tremendo éxito que tuvo la novela del señor Wells y su correspondiente versión cinematográfica. Se convirtió en una película de culto y muchos eran los que estaban esperando que apareciera un juego, de calidad, en el que poder revivir esos momentos. La compañía que ha decidido llevar este proyecto a cabo ha sido Rare Software de la mano de GT Interactive y la verdad es que no les ha quedado nada mal. El resultado es un interesante juego de estrategia, que es sin duda el género que mejor se adapta al argumento del título.

¿Terrestres o marcianos?

El juego consta de dos CD´s, uno por cada bando. Al ejecutar el programa se nos da la posibilidad de elegir nuestro papel; por un lado tenemos a los terrestres, o sea nosotros, y por el otro a los invasores del espacio exterior. Como es normal, dependiendo del lado del que estemos, el argumento y objetivo del juego cambia de forma radical. Si optamos por el bando de la Tierra tendremos como misión la de proteger a la humanidad de la invasión. Seremos los encargados de planificar la batalla y hemos de hacerlo de forma ordenada y meditada, ya que en caso de lanzar un ataque masivo contra ellos, sufriríamos una estrepitosa derrota debido a su superioridad tecnológica y armamentística. Si por el contrario elegimos controlar a los invasores nuestro objetivo es claro, conquistar el planeta y aniquilar a la raza humana. Pero no os confiéis ya que los personajes controlados por el ordenador no nos lo pondrán nada fácil dado el alto grado de intelligencia artificial con el que están dotados.

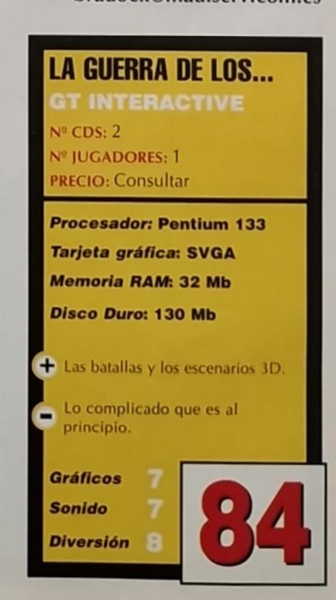
Durante los combates se pueden observar unos impresionantes efectos de luz.

Un juego de gran calidad basado en la novela de Wells

¿2D o 3D?

Uno de los aspectos más curiosos de este título es el método utilizado para visualizar la batalla. En un principio tendremos ante nosotros un mapa en 2D, bastante pobre en cuanto detalles, por el que tendremos que movilizar nuestras tropas. Veremos en color rojo las partes del territorio que están bajo el control del bando contrario, siendo el resto las que hemos de procurar proteger. En cambio cuando se produzca una batalla o entremos en el campo enemigo, la acción se visualizará desde una visión isométrica de gran calidad. Observaremos pueblos cuyas viviendas están basadas en modelos 3D de gran calidad y detalle; al igual ocurre con los vehículos tanto terrestres como marcianos, además los efectos de luz son impresionantes. El sonido por su lado es de gran calidad.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



LA GUERRA DE LOS...
GT INTERACTIVE
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 130 Mb**

+ Las batallas y los escenarios 3D.
- Lo complicado que es al principio.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	8

84

TOMB RAIDER III

Las aventuras de Lara Croft

La arqueóloga de moda en nuestros ordenadores ha vuelto. Lara Croft nos ofrece sus nuevasaventuras a lo largo del mundo, en este caso con la excusa inicial de la investigación de un meteorito en la Antártida.

Nos encontramos ante la tan anunciada y esperada tercera parte de la serie de Tomb Raider. Espera que ha merecido a la vista de los resultados. Tomb Raider III transcurre a lo largo de todo el mundo, como nos tienen acostumbrados en sus pasadas entregas, comenzaremos en la India, y pasaremos por Inglaterra, el Pacífico Sur, Nevada y la Antártida.

Un nuevo motor gráfico para aumentar la suavidad

Cada una de estas localizaciones dividida en niveles, hasta hacer un total de 19, con sus correspondientes pasajes secretos y un nivel oculto extra. Además de las localizaciones, han cambiado suficientes cosas para justificar una nueva entrega, no sólo la aparición de nuevos niveles, como se podría pensar inicialmente.

La protagonista

Comenzaremos por Lara. La protagonista de este juego ha cambiado su aspecto, ahora aparece con mayor definición y con las curvas más marcadas, si cabe. Ha adquirido nuevas habilidades, como agacharse, colgarse, esprintar, etc. La cantidad de vehículos que podrá conducir ha aumentado considerablemente, incluyendo barcas, motos, jeeps, paracaídas, propulsores acuáticos y otros.

El apartado armamentístico también ha sido mejorado con la aparición de más armas y más potentes; ojo con el lanza-misiles.

En contrapartida, tendremos más formas de morir, cuidando por donde pasa Lara para evitar arenas movedizas, ruedas dentadas, llamaradas, trampas, etc.

Una nota curiosa, nuestra heroína cambiará de vestuario según las condiciones climáticas y el lugar donde se desarrolle la acción, vistiendo, por ejemplo, unos pantalones cortos o un ajustado traje de cuero negro, según la situación.

En el apartado gráfico, destacar el aumento de definición en general, debido la aparición de nuevos polígonos, triángulos, arcos y cúpulas. Se han cuidado bastante los detalles, aumentando el preciosismo de algunos paisajes.

La iluminación es nueva, con nuevos efectos de luz, sombras arrojadas, iluminación en distintos colores.Los efectos de transparencia consiguen que, tanto los elementos líquidos como los distintos ambientes, sean sorprendentes. La paleta de colores y texturas se han aumentado para dar mayor detalle, tanto a paisajes como a personajes. Se han incorporado pequeños efectos para adornar, como el humo que sale de nuestras armas, las ondas que se crean cuando nadamos, la lluvia de la jungla o la niebla. Todo esto sin relentizar el juego gracias a un nuevo motor, desarrollado por un nuevo





Lara lucirá un surtido ropero a lo largo del juego. Los efectos de transparencias nos dejarán adivinar peligros ocultos.





El empleo de las armas correctas será fundamental. No olvides mirar todos los rincones para encontrar nuevas salidas.

equipo de programación, que añade más suavidad tanto a los movimientos de Lara como al entorno en general.

Se ha conseguido un mayor aprovechamiento de las posibilidades gráficas de las tarjetas aceleradoras, siento imprescindibles para disfrutar del juego.

Por enemigos tendremos a todo tipo de criaturas, desde las acostumbradas bestias de la jungla, tigres, monos, osos, lobos, arañas, murciélagos, lagartos, pasando por hechiceros mutantes, asesinos crueles, hasta todo un repertorio de dinosaurios típico de cualquier película del género, T-Rex, Velociraptor, y demás criaturas.

Todos estos enemigos han sido dotados de nueva inteligencia artificial que hará que se escondan para atacarte, huyan, se agrupen y te ataquen por grupos.

Sonido

El sonido se mantiene en la línea de sus antecesores, basándose en ciertos efectos envolventes y en pequeños acordes musicales que resaltarán acciones o pasajes de la acción.

Las secuencias de vídeo que se presentan entre fases han aumentado su calidad y su duración, siendo necesarias para el desarrollo de la trama.

El desarrollo de la aventura no es lineal.

Se pueden acceder a cualquiera de los mundos una vez completando el primero y, una vez completados en el orden que queramos los tres siguientes, llegar a la Antártida, el último mundo.

Esta posibilidad también se presenta a la hora de terminar los distintos niveles, pudiendo llegar a un mismo sitio de distintas formas.

Nuevos movimientos para una Lara con más curvas

Este punto le diferencia de los juegos anteriores, en los cuales sólo existía una forma de pasar de nivel a nivel, obligándonos a un desarrollo predefinido.

Las opciones del entorno son las mismas que en otras entregas de la saga.

Destaca la aparición de unas *gemas de salvado*, que nos permitirán salvar el juego.

Esto nos obliga a tener unos puntos y momentos concretos en los que salvar, perdiendo la opción de salvar con frecuencia y limitando esta posibilidad.

Lo que inicialmente nos había pareció como más niveles que investigar, saltar, trepar y nadar, "más de lo mismo"; se nos ha descubierto como una estupenda entrega de una legendaria saga. Al adentrarnos en las nuevas aventuras nos hemos encontrado enganchados por el mismo embrujo de aquel legendario Tomb Raider.

Será por las notables mejoras con las que Core nos ha sorprendido, por el nuevo enfoque de un nuevo equipo de desarrollo o simplemente por el encanto irracional que desprende Lara, pero la tercera parte de esta trilogía está llamada a los más altos puestos en las listas de ventas y a ocupar un lugar especial en nuestra colección particular de juegos.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com



TOMB RAIDER III

CORE. EIDOS.

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 90
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 1,4 Mb

\+ Un nuevo equipo para mejorar la serie.
\- La limitación a la hora de salvar aumenta la dificultad.

Gráficos	9
Sonido	8
Diversión	10



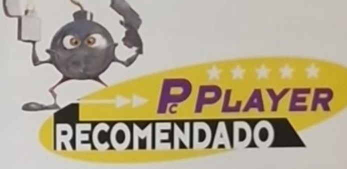
95

HERETIC II

Más luz en la oscuridad



La oscuridad ha descendido de nuevo sobre Parthoris y el tiempo del mal se acerca. D'Sparis no nos perdonará la vida tan fácilmente esta vez.



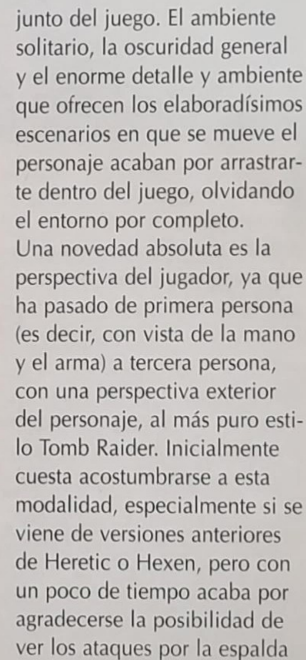


De nuevo asistimos a una secuela de un programa 3D "Shoot'em'up". Pero esta vez, "secuela" se escribe con mayúsculas, ya que el trabajo realizado por los chicos de Raven ha dado unos frutos realmente terroríficos. Y donde terroríficos quiere decir increíblemente buenos.

El juego está situado muchos años después del primer Heretic. Es una aventura épica a través de todo un continente para encontrar la forma de librar al mundo de una maléfica plaga mágica que ha afectado a todo el reino. Nuestro personaje será Corvus, desterrado por el oscuro D'Sparil a los mundos exteriores. Aparte de las tradicionales armas como la vara mágica, el arco y otras al uso, también dispondremos de ciertos sortilegios cuyo poder iremos descubriendo a lo largo de los diferentes niveles del juego.

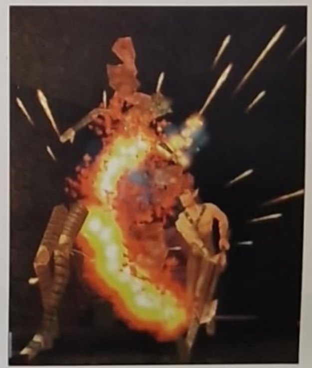
De nuevo, el motor de Quake II, pero mejorado un 200%

Basado en el archiprobado y conocido motor de Quake II, mejorado y adaptado para la ocasión, asistiremos a un impresionante festival de luces y sombras, magia y misterio, soledad y engaño, acción y muerte. En dos palabras: "Heretic II". Una aventura que te engancha desde el primer momento por la intensidad y la tensión que transmite. No es nada en particular, sino el conjunto del juego. El ambiente solitario, la oscuridad general y el enorme detalle y ambiente que ofrecen los elaboradísimos escenarios en que se mueve el personaje acaban por arrastrarte dentro del juego, olvidando el entorno por completo.

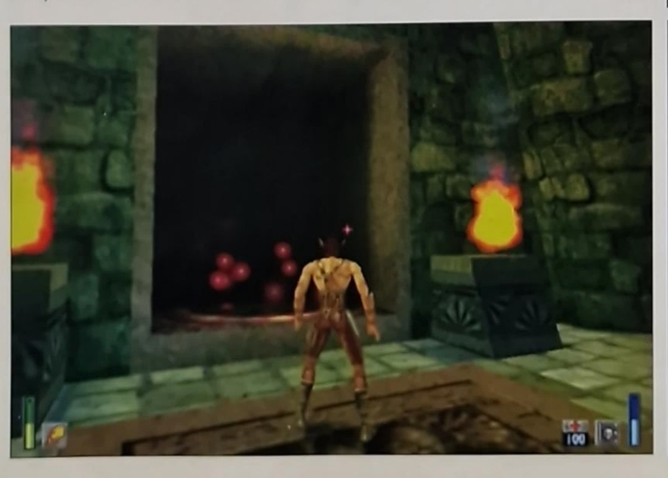


Una novedad absoluta es la perspectiva del jugador, ya que ha pasado de primera persona (es decir, con vista de la mano y el arma) a tercera persona, con una perspectiva exterior del personaje, al más puro estilo Tomb Raider. Inicialmente cuesta acostumbrarse a esta modalidad, especialmente si se viene de versiones anteriores de Heretic o Hexen, pero con un poco de tiempo acaba por agradecerse la posibilidad de ver los ataques por la espalda con un poquito de tiempo y de poder apuntar con algo más de precisión y vista general del escenario.

De la música sólo se puede decir que es "criminalmente" buena y al cabo de unos momentos deja de ser simplemente "la música del juego" y se convierte en una parte más de la aventura. Y no es que la



Los efectos de luces son muy buenos, dejando a la primera entrega del juego muy por debajo.









banda sonora sea excepcionalmente brillante si nos fijamos en los temas individuales, sino que está ajustada perfectamente a los escenarios y el desarrollo del juego.

Una gran varriedad de armas nos acompañan durante todo el transcurso de la aventura.



Un continente es mucho sitio para jugar

Como ya habíamos dicho, estos escenarios, especialmente si se es el feliz poseedor de una tarjeta 3D, son impresionantes. Aún en modo software hacen sorprenderse a más de uno. Como ya va siendo de rigor, Heretic II soporta las aceleradores 3D más comunes del mercado, como Riva, Permedia 2, 3Dfx y otras. Con cada una de ellas se puede apreciar algún detalle de más o de menos (debido a las diferentes implementaciones de OpenGL que llevan), pero en conjunto la representación en pantalla es estupenda. Una curiosidad negativa para los que les gusta instalar y combatir al instante es el enorme despliegue de teclas de que dispone el juego. Hay teclas para absolutamente todo, desde correr y saltar hasta agacharse, hacer fintas, movimientos especiales, etc. Antes de poder emprender la aventura tendremos que pasar por la amarga experiencia de aprendernos las 4! pantallas de configuración de teclado y ajustarlas a nuestras necesidades o costumbres.

Eso sí, una vez dominado este tema, no podrán con nosotros tan fácilmente ya que hay movimientos para todos los gustos.

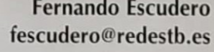
Finalmente queda por comentar el apartado de juego en red, que se puede realizar tanto en red local (con el protocolo TCP/IP) o bien directamente por Internet, con ayuda de GameSpy.com o la Internet Gaming Zone de Microsoft.

Aparte de "colgarse" de un servidor dedicado específicamente a juegos, también es posible crear nuestras propias partidas en la Red, y permitir que nuestros amigos entren a nuestro propio servidor de Heretic. Para ello hemos de indicar nuestra dirección IP a los demás jugadores a fin de que se puedan conectar. En este modo no es recomendable un número de jugadores muy elevado (3 o 4 es suficiente), ya que de lo contrario nuestro módem no podrá con todos los datos y la partida irá muy lenta. Poco más queda por decir de esta obra maestra de Raven, más que lo mejor es jugar a ella y dejarse envolver por el extraño mundo de Parthoris. D'Sparil...¡el hereje va a por ti!



Han cambiado la vista en primera persona para ofrecernos más decorado.





Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

HERETIC II
ACTIVISION

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 16
PRECIO: Consultar

Procesador: **Pentium 133**
Tarjeta gráfica: **VGA 2 MB**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **120 Mb**

+ Detalle de los escenarios.
- Cuesta acostumbrarse a la vista exterior.

Gráficos	9
Sonido	8
Diversión	9

90

F16 MULTIROLE FIGHTER Y MIG 29 FULCRUM

Un nuevo horizonte se discierne en los simuladores de vuelo de combate: la lucha total sin cuartel a través de la red, cada uno con su propio avión...

Así es, ahora ya no es necesario que todos los participantes dispongan de exactamente del mismo programa para poder realizar combates aéreos, sino que cada uno se puede comprar el avión que más le guste y entrar en la lucha cuando quiera.
Los señores de Novalogic han desarrollado el IBS (Integrated Battle Space) en su servidor NovaWorld, que permite esta maravilla. Como presentación de este nuevo servidor de juegos, también han programado una pareja de programas, el F16 Multirole Fighter y el MIG 29 Fulcrum, del bando americano y ruso respectivamente, para poder acceder al Battlespace. Ambos juegos vienen en un CD cada uno y son, en principio, bastante iguales en lo que a menús y opciones se refiere. Los aviones, por supuesto, son diferentes, así como los escenarios y las misiones. Se compran en un mismo pack, por el precio de un solo juego. De esta forma es posible jugar a los dos juegos por separado y realizar el escalafón y las misiones como en los demás juegos de combate aéreo. Hay cinco escenarios diferentes en los que se pueden realizar las campañas: Serbia, Liberia, República del Congo, Burma y Somalia. Hasta aquí todo es como siempre. La cosa cambia cuando accedemos al Battlespace. Hasta 128 jugadores pueden pelearse entre sí, cada uno con su F16, MIG29 o F-22 Raptor, según guste. Es posible jugar por equipos y enfrentarse todos contra todos. Eso sí, en esta modalidad se recomienda encarecidamente una tarjeta aceleradora, ya que de lo contrario, cuando aparecen más de tres o cuatro aviones en pantalla, el rendimiento deja mucho que desear.

Las texturas de los aparatos son aplicadas con toda perfección.

Divertido para luchar en red hasta la muerte del enemigo

El realismo de vuelo es bueno

Los escenarios son relativamente simplistas y la música y los sonidos son correctos. Está claro que Novalogic ha desarrollado sus juegos con la finalidad de que los combates se produzcan en red más que siguiendo el árbol de misiones estándar del CD. Los efectos atmosféricos son muy buenos e incluso, si se excede la altura reglamentaria y se sube hasta el límite del avión, se pueden divisar las estrellas del universo a través de la neblina de la atmósfera superior.
En fin, un buen simulador de combate aéreo, afinado al máximo para las batallas en red y que promete disponer en breve de más aviones.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



F16/MIG 29 FULCRUM
NOVALOGIC

Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 128
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: D3D 2Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 100 Mb

+ Buena jugabilidad en red.
- Escenarios pobres.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	8

76

POWERSLIDE

El futuro de las cuatro ruedas

En un futuro no muy lejano, y en un mundo desolado, la única manera de sobrevivir y ganarse el respeto de los demás es siendo el más rápido.

Es el año 2020 y se ha producido un terrible holocausto nuclear. El 98% de la población ha perecido y los más poderosos han creado una red de ciudades subterráneas. Los pocos supervivientes que quedan sobre la desolada superficie, contemplan con pena como sus ciudades han quedado sepultadas bajo la arena del desierto. Lo único que han podido recuperar es un reducido número de vehículos que les será de gran utilidad para librar unas emocionantes competiciones para demostrar quién es el mejor.

El resultado

No cabe duda que todo el que juegue a este Powerslide, verá que nos encontramos ante un título que recuerda en muchos de sus aspectos al ya veterano Pod. Al igual que ocurría con el juego de Ubisoft, tanto los escenarios como los coches tienen un diseño bastante original y guardan cierta similitud con lo que pudimos ver en películas como Mad Max. Eso sí, sin ser malos, los gráficos no alcanzan la calidad que se podía esperar. Si bien los coches son originales, cosa que se agradece, pecan de estar poco depurados, ya que podremos apreciar, sobretodo cuando nos estén adelantando, que las ruedas no están suficientemente redondeadas o que en algunos momentos los polígonos bailan. Como aspectos positivos a destacar de ellos, se agradece el gran número de vehículos con los que podemos competir y los diferentes diseños con los que cuentan. Los circuitos, además de numerosos, son de lo más variados ya que correremos en parajes tan diferentes entre sí como desiertos, en los que apreciaremos ciudades semi enterradas, espectaculares presas por las que ya no pasa el agua o minas abandonadas.

El diseño por lo general es bueno, aunque hay algunos trazados que son demasiado simples y lo que es peor muy cortos, pero que nos servirán de lugar de entrenamiento para depurar el control sobre nuestro coche. Eso si, lo que más me ha llamado la atención es que los circuitos no tienen las limitaciones a las que estamos acostumbrados en otros títulos de conducción y podremos salirnos de la pista e indagar por diferentes partes de los decorados.

En cuanto al sonido poco que contar, su calidad cuenta con un nivel similar a la del resto del programa, ya que sin ser malo no tiene la contundencia que sería deseable y la música nos acompaña sin molestar durante las diferentes carreras.

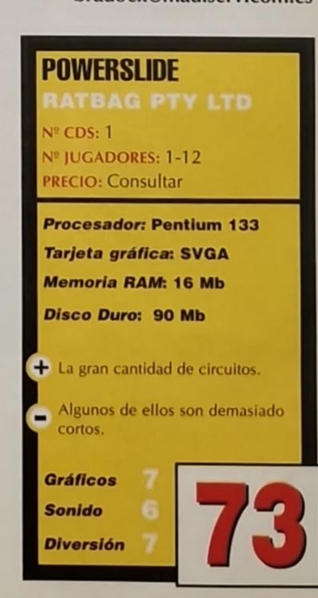
Podemos salirnos de la pista y explorar parte del escenario

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



Tras un holocausto nuclear, disputaremos intensas carreras por parajes desoladores.





POWERSLIDE
RATBAG PTY LTD
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-12
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 90 Mb

+ La gran cantidad de circuitos.
- Algunos de ellos son demasiado cortos.

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	7

73

VIPER RACING

Cambia la apariencia de tu coche

Para que no sólo Jesulín pueda disfrutar de la sensación de pilotar un Viper, MGI nos trae un juego de carreras "im-prezionante". Y ni siquiera habremos de torear...

Pues sí, Sierra Sports se ha decidido por ofrecernos este título de coches, basado en el potente modelo Viper de la casa Dodge. El mismo que viste y calza Jesulín de Ubrique. Eso sí, a nosotros nos saldrá un poquito más barato que a él. A pesar de que últimamente todo el mundo está aprovechando el tirón de las tarjetas 3D y remozando sus juegos de carreras de toda la vida, Viper Racing ofrece una equilibrada mezcla de todos ellos. Tiene gran cantidad de opciones que permiten ajustar el desarrollo del juego según nuestros gustos.



Podemos cambiar la apariencia del coche con un simple clic de ratón.

Por ejemplo se puede elegir entre el modo Arcade, el semirreal y el modo de simulación, en el que el coche se comporta como en la realidad. Es necesario decir, sin embargo, que aún en modo Arcade mantener el coche en la pista requiere todos los sentidos. Se puede correr en tres modos distintos, contra el pelotón, contrarreloj o contra el fantasma de uno mismo. Por otro lado, podemos realizar carreras sueltas a nuestro antojo o bien todo un campeonato en el que habremos de ganar dinero para reparar y mejorar nuestro coche.

En cualquier caso, siempre habremos de correr una vuelta de calificación previa para determinar nuestra posición en la parrilla de salida. En total la versión beta que pudimos evaluar tenía ocho circuitos y no está claro si habrá alguno oculto en la final.

Los reflejos de los coches son magníficos

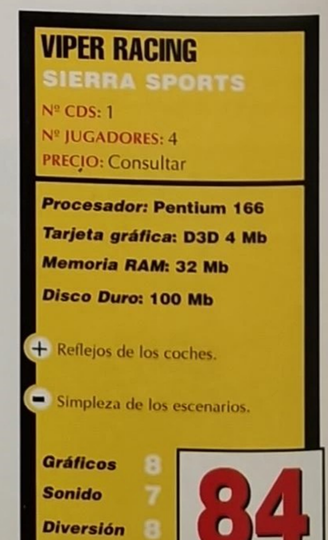
Hay un taller de pintura en el que podremos pintar el coche a nuestro antojo, incluyendo los múltiples adhesivos publicitarios. Se pueden exportar o importar los diferentes skins que realicemos.

Para los poseedores de un volante o Joystick con Force Feedback sea dicho que el juego los soporta perfectamente, dando unos bandazos tremendos si se nos ocurre ir por fuera del circuito. La jugabilidad en red está asegurada, ya que Viper Racing soporta los protocolos TCP/IP, IPX, conexión directa y juego por módem.

Y para el final dejamos lo mejor: los gráficos son extremadamente buenos cuando hablamos del coche y de los reflejos de luz en el mismo. Los circuitos resultan un tanto sosos en sus decorados y algo cortos en su desarrollo. El sonido es correcto y no sabemos si habrá pistas de audio en la final, aunque es muy probable.

Resumiendo, un título de medio campo, con algunos detalles especiales que lo hacen merecedor de nuestra atención.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

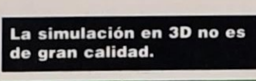


LA LIGA DE FÚTBOL 98-99

EA Sports se adentra en el mercado español, en un campo que hasta el momento sólo dominaba una compañía. Contando con los derechos de la Liga de Fútbol Profesional, tenemos a nuestro alcance todos los jugadores y equipos de la presente temporada.

En LFP 98-99, contamos con la posibilidad de ser directivo y entrenador al mismo tiempo, manejando a nuestro equipo preferido, de la liga española de Primera ó Segunda división. Podemos hacer multitud de cosas para llevar a nuestro equipo a lo más alto, tanto a nivel deportivo como económico, evitando ser cesados de nuestro cargo.





La simulación en 3D no es de gran calidad.



Podemos realizar multitud de acciones en el partido

Opciones

Tanto en el apartado técnico como puramente administrativo, podemos controlar multitud de situaciones. Tener un control total de liquidez, es muy importante. Si nos vemos muy apurados siempre podremos pedir un crédito, de los cuatro bancos que tenemos a nuestro alcance. Cada uno de ellos nos ofrecerán distintas ofertas que tendremos que estudiar detalladamente. Tanto el control de entradas, para público en general, como los abonos de temporada también son de nuestro interés. Según avancemos en la competición, se nos ofrecerán multitud de ofertas de patrocinadores, locales para venta de productos en nuestro estadio, franquicias o venta de artículos deportivos. Con el fin de ampliar nuestro estadio y acondicionarlo deberemos de construir más gradas, mejorar el drenaje o colocar calefacción en la hierba. También controlamos las instalaciones colindantes, como restaurantes, áreas de ocio, campos de entrenamiento ó locales de venta en general. En el apartado meramente técnico, deberemos estudiar las tácticas de equipo, rendimiento de jugadores, contratos deportivos ó posibles traspasos.

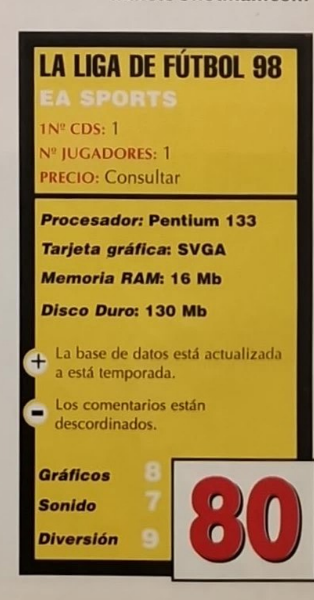
También muchos equipos se pondrán en contacto con nosotros, para interesarse por jugadores que no estén contentos en nuestro equipo. Una novedad muy importante en este tipo de simuladores, es que todos los comunicados con los distintos empleados del club o con personas externas a él, es a través del denominado EA-mail.

Como si de nuestro E-mail de Internet se tratase, responderemos de está forma todas las notificaciones que recibamos.

Gráficos y Sonido

De los gráficos no se puede comentar gran cosa. Los menús son los clásicos para este tipo de simuladores. Cuando juega nuestro equipo podemos observarlo en 2D ó 3D, utilizando si la poseemos la tarjeta aceleradora. Destaca la música clásica de gran calidad, en todos los menús. Durante la simulación, donde sólo podremos mirar y cambiar lo que no nos parezca correcto, contamos con los comentarios de Manolo Lama. En están ocasión los comentarios están fuera de lugar, no correspondiendo con la situación que se está desarrollando. Para todos los aficionados a la estrategia, más que al arcade, este producto es muy recomendado.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



LA LIGA DE FÚTBOL 98
EA SPORTS
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 130 Mb

+ La base de datos está actualizada a está temporada.
- Los comentarios están descordinados.

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	9

80

MOTO RACER 2

El barro salpica la pantalla

Ya sea en la pista o en el campo, lo que importa es llevar el gas a fondo, clavar los ojos en el contrario...y hacerle tragar el polvo y el humo de nuestro tubo de escape al rojo vivo.

Ya en su segunda entrega, Delphine Software y Electronic Arts nos traen Moto Racer 2, un juego de motos que se sale de lo normal debido a su alta calidad. En efecto, todos los detalles, a excepción de los menús, que son un poco sosos, están cuidados al máximo. Pero, en realidad, los menús es lo que menos se ve. Lo que importa realmente es el nuevo motor gráfico que se ha implementado y que consigue una calidad y velocidad de representación excepcionales.

La gracia fundamental del juego consiste naturalmente en que podemos correr circuitos de asfalto con motos de competición y otros de tierra con motos de cross. Al emplear estas últimas podremos hacer cabriolas en el aire con una tecla especial. Hay circuitos suficientes como para que no nos aburramos inmediatamente, y mezclando los escenarios, circuitos y efectos atmosféricos (lluvia, niebla, noche, nieve, etc.) es posible correr en más de 50 carreras de aspecto distinto. Aunque más adelante veremos que eso no es todo.

Pueden jugar hasta cuatro jugadores a pantalla partida

Requisitos

El realismo de conducción es bastante bueno aunque, como siempre en este tipo de juegos, podremos elegir entre las modalidades de "arcade" y "simulación". Otro detallazo increíble es que pueden jugar hasta cuatro personas a pantalla partida en el mismo ordenador, eso sí, para mover el juego en ese caso se recomienda un Pentium II y una Voodoo2, ya que hay mucho que dibujar en pantalla. Otro problema será el de ubicar a todos entorno al mismo PC. Se necesitarán cuatro Joysticks con su correspondiente multipuerto o bien dos Joysticks y dos en el teclado. En realidad el juego permite configurar cualquier combinación de controladores, pero cuatro jugando en el mismo teclado puede ser un buen problema. Si disponemos de una red de área local con los protocolos TCP/IP o IPX, podremos realizar partidas multijugador de forma más cómoda, cada uno en su máquina, aunque sin pasar de los cuatro jugadores en ningún caso. Eso sí, a cambio podremos colocar hasta 24 oponentes que nos harán la vida más que imposible, especialmente en las curvas, donde todos tienen la costumbre de ponerse delante de nosotros. Incluso podremos jugar por Internet en el servidor Multiplayer Matchup de EA. Si sólo somos dos o si preferimos otro método de conexión también es posible jugar a través de módem o con cable serie directo.

Por fin, y para variar, Moto Racer 2 incluye algo que hará latir los corazones de muchos con más fuerza: ¡un editor de circuitos! ¡Aleluya! Por fin alguien ha pensado un poco en el pobre usuario, que al cabo de 250 vueltas a los mis-




La calidad de los gráficos es muy superior a la primera entrega.



Son pocos los juegos que en partidas multijugador nos dejan competir contra otros pilotos. En Moto Racer 2 pueden correr cuatro motos a pantalla partida como observamos en las imágenes. Un modo muy divertido.

mos circuitos empieza a aburrirse un poquito. Ahora ya podremos crear circuitos a nuestro antojo, con las dificultades que queramos y disfrutar de ellos con nuestros amigos o intercambiarlos con ellos.

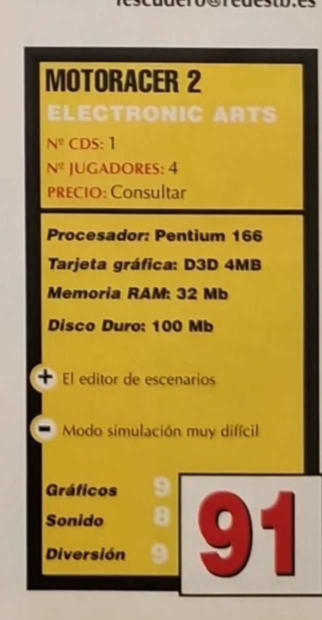
Diseña y juega

El editor es el mejor amigo del hombre después de las motos. Al menos eso parece en Moto Racer 2. Su simplicidad de uso es apabullante, ya que permite mover los diferentes puntos de un circuito, elevarlos o descenderlos, eliminarlos o crear nuevos con un par de clics del ratón. Se pueden añadir montículos a los diferentes mini-tramos de los que consta cada circuito.
Hay cinco escenarios entre los que elegir: Amazonia, Bretaña, Bosque, Sahara y Grand Prix (que es pista de asfalto). Una vez diseñado el circuito, podemos probarlo y, mientras hacemos esto, el programa nos da a elegir entre cinco diseños distintos de escenario. Es decir, la forma de colocar las casas, árboles y otros objetos que aparecen al borde de la pista. Y si no, pulsamos sobre el botón de regeneración y obtenemos otra disposición distinta...hay para elegir. Cuando encontremos el aspecto que nos gusta, basta con validar el circuito y guardarlo en el disco duro. Pasará a formar parte inmediatamente de los circuitos que hay disponibles en el juego.
Un detalle negativo del editor es que no permite hacer circuitos más largos de 3.5 millas aproximadamente. De hecho sí permite diseñarlos, pero cuando queremos probarlos nos indica que deberemos acortar la longitud total. Una lástima, aunque comprensible, ya que para alojar en la memoria todas las texturas y elementos de un circuito tan grande, se necesitaría un ordenador mucho mayor que el las especificaciones mínimas. Por otro lado, otra parte del editor también nos permite crear campeonatos a nuestro gusto. Es posible elegir los diferentes circuitos que los componen, las vueltas que hay que dar, las condiciones atmosféricas, etc. Una vez establecida la secuencia, se puede guardar en disco y reutilizar. Una auténtica gozada de personalización, como hacía tiempo que no se veía (en concreto desde el 4D Stunts Driving, y desde entonces ha llovido un poco).
Como último apartado los efectos sonoros y la música, ambos a la altura del resto del juego, poniéndonos las pilas para correr a tope. En fin, una obra maestra que supera a la primera versión en bastante y que nos dará muchas horas de diversión, especialmente con el editor de circuitos.

El editor de circuitos de Moto Racer 2 es la bomba!

Muestra una sensación de velocidad muy alta.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



NBA LIVE ´99

La huelga no afecta al PC



A pesar de que la Liga Nacional de Baloncesto Americano, se encuentre en huelga y por ello la competición este totalmente paralizada, no quita para que este año también podamos disfrutar de este apasionante deporte, que mueve gran cantidad de aficionados en nuestro país.

Si el mes pasado el turno era del fútbol, deporte rey en nuestro país, esté mes le toca al deporte nacional americano. Desde su primera versión, NBA 95, las cosas han cambiado en demasía, el punto de vista del ocio informático en nuestro hogar es distinto, la mentalidad de realizar juegos más espectaculares ha cambiado, las tarjetas aceleradores han modificado el concepto gráfico, dando como resultado productos impresionantes.
En el momento que lo instalemos en nuestro ordenador, el vídeo de presentación nos sumergirá de lleno, en el que sin duda se puede denominar como el mejor simulador de baloncesto de los últimos años.

Realizar actos espectaculares esta al alcance de cualquiera.

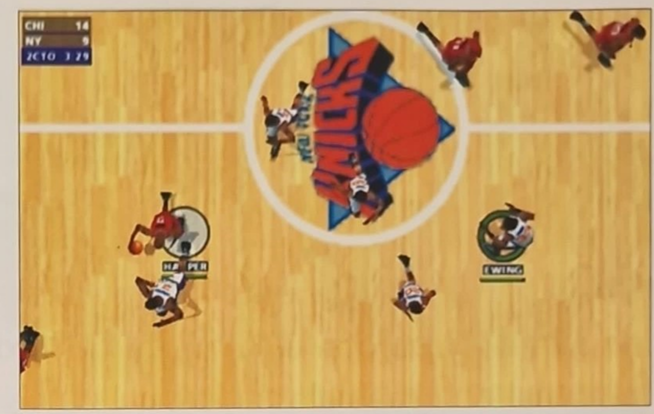


Características

Todo o casi todo se ha modificado en está nueva versión. Aunque la base es la misma, cuando comenzamos a jugar se observa que algo cambia, que los movimientos de los jugadores se corresponden más rápido a nuestras exigencias de control, dando más viveza al juego. Los movimientos ya no son tan bruscos, permitiendo un mejor control. El número de teclas a utilizar se ha incrementado considerablemente, pudiendo realizar multitud de combinaciones con ellas, que permitirán realizar gran cantidad de movimientos. Giros de 360º, canastas a aro pasado, amagos, reversos, pasar el balón bajo las piernas, *dribblings* espectaculares que dejaran pasmado a cualquier defensor que se nos ponga en nuestro camino. Todo esto influye considerablemente en la jugabilidad, factor sumamente importante en este tipo de simuladores. La posibilidad de robar el balón al contrario es más real y por lo tanto más complicada. Si somos capaces de controlar al menos el 50% de las combinaciones de teclas, el partido esta en nuestras manos. La estrategia es otra de las opciones que hay que tener en cuenta, por lo que deberemos controlar emparejamientos, posicionamiento de jugadores en defensa y ataque, sustituciones ó tiempos muertos. Tanto los textos como los comentarios de viva voz de la mano de Andrés Montes, comentarista deportivo en retransmisiones nocturnas de la NBA, han sido traducidos a nuestro idioma de forma completa. Esto nos ha sorprendido gratamente, ya que no

La jugabilidad y la calidad gráfica son muy buenas

se esperaba poder disfrutar del deporte de la canasta en nuestro idioma. Espero que más compañías tomen nota y hagan un esfuerzo por traducir sus productos al completo a nuestro idioma. Contamos con la posibilidad de realizar entrenamientos con el jugador que prefiramos, para perfeccionar nuestra habilidad y destreza. El torneo de triples, nos permitirá pasar el rato mejorando nuestro lanzamiento a canasta. Existe la posibilidad de partidas multijugador, como ya suele ser norma habitual, a parte de con un solo ordenador poder disfrutar hasta 4 jugadores con dos Joysticks y teclado.





Las estadísticas se nos mostrarán durante el transcurso del encuentro que estamos disputando.

Impresionante

Está es la palabra que define a todo el apartado gráfico, sonoro y visual. El modelado de los jugadores cada vez se acerca más a la realidad, tanto su situación en el campo como sus movimientos, son espectaculares. Cabe destacar los rostros, realizados en un perfecto 3D, que combinan tanto movimientos faciales como distintas expresiones, dando más sensación de realismo a la situación. Cada jugador posee su verdadera cara, realizada con cuidado detalle, en aspecto y proporción. A esto se le une la alta calidad de detalles dentro y fuera de la cancha de juego. Los espectadores son participes de la acción, animando constantemente a su equipo, ya no son meras pegatinas en las gradas. Los estadios si cabe, están mejor diseñados, así como los aros de las canastas, que son más reales. Todo esto unido a reflejos, sombras o movimientos espectaculares, hace parecer como si estuviéramos disfrutando del espectáculo de una retransmisión en vivo en nuestro televisor. Los efectos sonoros, también han sido perfeccionados, incluyendo más de la versión anterior. Tanto el sonido de botar el balón, como el contacto de los jugadores entre ellos, se ha mejorado. Como ya se ha comentado anteriormente las voces han sido traducidas a nuestro idioma. La escasez de frases que se han utilizado se hacen repetitivas a la larga, al igual que la falta de fluidez. Cuando llevaba jugados algo más de 50 partidos, la pesadez del comentarista era tal, que opte por deshabilitar está opción en el menú del apartado sonoro. Con esto no quiero decir que sean de mala calidad, ni mucho menos, pero si se echa en falta más vocabulario técnico. La música que nos acompaña durante la navegación por los menús, es de gran calidad, no siendo repetitiva, ni aburrida. Respecto a los menús, comentar que son originales, si bien tanta animación ralentiza mucho en ordenadores de características inferiores. Ni que decir tiene que para poder disfrutar al máximo de todas estás nuevas características técnicas, deberemos poseer de una tarjeta aceleradora 3D.

A lo largo del juego los comentarios son pesados

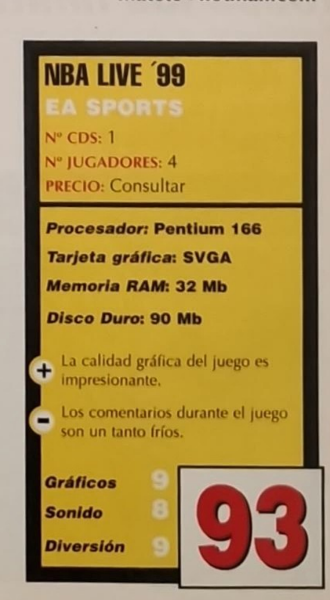


El modelado gráfico de los jugadores es lo mejor que se ha visto en la saga NBA LIVE.

Altos Vuelos

A pesar de que la gran mayoría de aficionados al deporte, prefieren el fútbol como espectáculo por encima del resto, es cierto que el baloncesto es una disciplina que va ganando con el tiempo nuevos adeptos. Al juego en sí no le podemos achacar nada en su contra, aunque para que fuera perfecto, se echan en falta un concurso de mates y la inclusión de todos los jugadores que forman parte de la Liga Profesional. Las ausencias destacables en todas sus anteriores versiones de Jordan y Barkley, a parte de otros, debido a contratos publicitarios, dejan vacío e inalcanzables las cotas de la perfección.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



NBA LIVE ´99
EA SPORTS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 4
PRECIO: Consultar

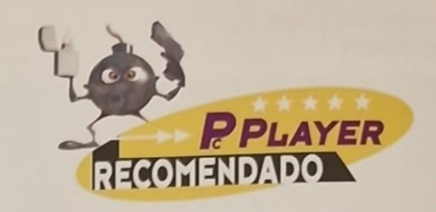
Procesador: **Pentium 166**
Tarjeta gráfica: **SVGA**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **90 Mb**

+ La calidad gráfica del juego es impresionante.
- Los comentarios durante el juego son un tanto fríos.

Gráficos	9
Sonido	8
Diversión	9

93

BLOOD II: THE CHOSEN



Caleb, el más sangriento de los personajes de acción 3D, vuelve a renacer de sus cenizas con el fin de poner orden en el mundo de los muertos. Con más de 40 armas disponibles, una historia terroríficamente compleja y la única misión de matar todo lo que se nos ponga en nuestro camino, se presenta esta impresionante aventura de acción macabra.

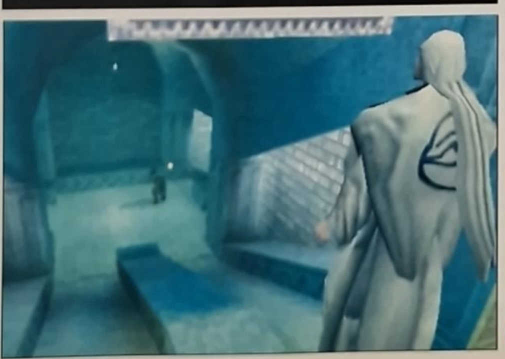
Comenzaremos comentando que el producto viene con el distintivo para mayores de 18 años, lo que sin duda ya lo marca, debido su gran contenido violento y sangriento, al igual que ocurriera en su primera parte, aunque la diferencia de todos modos entre una versión y otra es abismal. Seguramente al comenzar a leer esté articulo os venga a la cabeza la eterna pregunta en estos casos, ¿otra copia del famoso Quake? Pues no, parece mentira que los programadores a estas alturas nos sigan sorprendiendo, con lo que sin duda es el tipo de juego del que tantas versiones distintas se han realizado, utilizando sus mismas ideas, pero que al mismo tiempo más adeptos tiene. Es cierto que de originalidad no podemos hablar ya que brilla por su ausencia, pero cada vez se acercan más a la "realidad".

El nivel de violencia roza todos los limites del cine

I live ... again!

Con está frase comenzaba nuestra andadura en su primera parte, metiéndonos de lleno en un sorprendente juego de acción 3D, con grandes dosis de originalidad, violencia y adicción. Pues aquí volveremos a revivir estás sensaciones elevadas a la máxima potencia. Aunque existe el dicho de que las comparaciones son odiosas, vamos a hacerlo entre la primera parte y la que nos ocupa. De entrada lo que más llama la atención sin duda es el apartado gráfico, del que hablaremos extensamente más adelante, ya que la utilización una vez más de una tarjeta aceleradora es como la noche al día. Los efectos de luz o sombras ofrecen distintos matices de color y profundidad, que sumergen al jugador dentro de la acción. La herramienta para la creación de los escenarios y de los personajes es totalmente nueva. No tiene nada que ver con la antigua, se ha partido prácticamente de cero para su realización. Destaca el casi perfecto modelado de todos los enemigos así como sus movimientos, que han sido generados gracias a la tecnología motion capture. Está tecnología muy utilizada generalmente para simuladores depor-

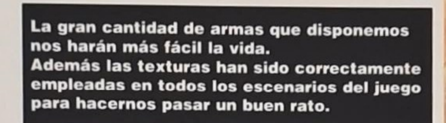
Todas las transiciones entre fases poseen un alto nivel gráfico. Nos recordarán a la pelicula Blade.





tivos, posibilita gran cantidad de posturas o movimientos, que hacen a los personajes mucho más reales. El nivel de inteligencia ha sido perfeccionado con creces, viendo como todos nuestros adversarios, son capaces de esconderse, arrastrarse o realizar cualquier tipo de acción para poder sorprendernos en el ataque. Gracias a esto en el nivel de dificultad homicide, el juego se complica en demasía, aunque es perfecto para los usuarios más experimentados en este tipo de batallas.




La gran cantidad de armas que disponemos nos harán más fácil la vida.
Además las texturas han sido correctamente empleadas en todos los escenarios del juego para hacernos pasar un buen rato.

Calidad = Adicción

Lo que ofrece **Blood II** por encima de todo, son grandes dosis de adicción desde el mismo momento que nos ponemos en acción. Su alta calidad tanto en gráficos como en sonido, dan a entender el buen trabajo realizado por los chicos de Monolith. Como ya se comentaba antes, la utilización de una tarjeta aceleradora sube muchos puntos a su favor. La herramienta propietaria, permite generar espléndidos entornos 3D de diversidad casi infinita, lo que se traduce en impresionantes habitaciones, llenas de luz con una correcta utilización de las texturas. Todos los objetos que nos encontremos en nuestro camino podremos acabar con ellos,



Tanto los gráficos como sonido son espectaculares

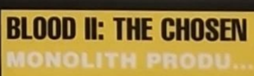
no hay nada que se nos resista, aunque si nos cebamos mucho en esto, sin duda nos quedaremos sin balas a las primeras de cambio. La sangre es el principal deseo de nuestro protagonista, por lo que está claro que no hay escasez de ella. Debido a todo esto, el nivel de violencia es muy alto, ya se comentaba al principio el limite de edad, presenciaremos asesinatos en masa, amputaciones de distintas partes del cuerpo, con el fin de acabar con el enemigo y así conseguir su corazón, que nos aumentara nuestra vida. Un truco muy curioso cuando estés al limite de la muerte es matar a los inocentes ciudadanos con nuestra espada, regalándonos su preciado corazón. Los "inteligentes" enemigos se mueven con fluidez para complicarnos la vida todo lo que puedan, sorprendiendo su agilidad de movimientos y el perfecto modelado.

Referente al apartado sonoro, el ambiente es inmejorable. La música, que podía haber sido realizada por el mejor compositor de cine de terror, es de una impresionante calidad técnica. Está claro que las compañías de juegos cada vez ponen más hincapié en este tipo de apartados, tan importantes como el resto. Los efectos sonoros como los gritos de ayuda ó socorro de los ciudadanos, los comentarios sarcásticos del protagonista, el sonido de las ametralladoras ó pistolas, también forman parte de la gran calidad que atesora este producto. El nivel de dificultad está estrechamente ajustado, de tal forma que no perdamos las ganas de continuar jugando, a pesar de haber sufrido la muerte.

A lo largo del juego se intercalan secuencia de vídeo, también realizadas en 3D, con las que seguiremos la historia de este magnifico juego. Referente al control, de un tiempo a esta parte se está generalizando el uso del ratón en conjunción con el teclado.

Con el mouse tenemos mucha más precisión a la hora de apuntar, consiguiendo mucha más destreza, acabando con los enemigos de una forma más rápida. **Blood II**, no marcara una época, pero sin lugar a dudas hará las delicias de todos los aficionados a este tipo de juegos.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com


BLOOD II: THE CHOSEN
MONOLITH PRODU...

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 166**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 215 Mb**

+ La calidad general del producto, es muy buena.
- Para cuando una tercera versión del juego con más sangre.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9


95

CAPITALISM PLUS

Administrar bien el dinero del pueblo

La última aparición en el desconocido terreno de la simulación empresarial se llama Capitalismo Plus. Este juego podría salvar más de una empresa gracias al sistema de gestión que posee.

Capitalismo Plus se despega del resto de simuladores empresariales incorporando gran cantidad de factores y parámetros sobre los que influir y controlar para intentar conseguir un imperio empresarial. En Capitalismo Plus podrás vender, comprar, fabricar, edificar, jugar en bolsa, dedicarte a la publicidad, hacer estudios de mercado, importar y exportar productos, controlar a tu personal y una infinidad de acciones típicas del mundo empresarial.

Nos presentan varias opciones de juego, como seleccionar un escenario con una problemática concreta para solucionar o la posibilidad de empezar desde una localización vacía e intentar crear un imperio mercantil. El juego viene acompañado de tutoriales, que en este caso, son totalmente necesarios para conocer el funcionamiento básico del programa. Si queremos conocer con profundidad el juego, deberemos leernos con detenimiento el manual y aumentar nuestros conocimientos empresariales.

Nos informará de todo lo que acontece a nuestros negocios.

Gráficos

Para aumentar la sensación de simulación, los gráficos se limitan a sencillas representaciones de los escenarios y a fotografías de ciertos aspectos del juego. Comenzaremos eligiendo en nombre y logotipo de nuestra empresa, así como nuestra representación en el juego.

Con los productos que tenemos podemos negociar

Algunas acciones del juego son ilustradas con pequeñas animaciones y gráficos para amenizar el desarrollo. Además el juego nos mostrará gráficos matemáticos sencillos para mostrar nuestros progresos.

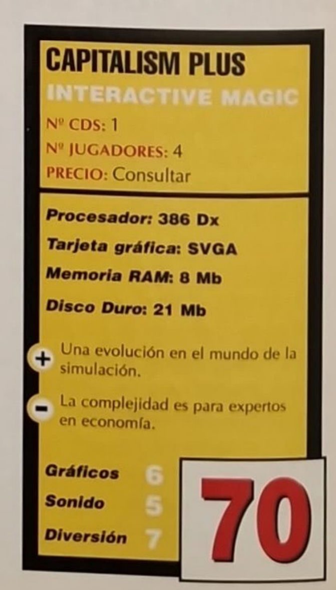
Sonido

Estos se limitan a ciertos efectos que acompañan a acciones, como a la hora de edificar, o que complementan alguna ilustración: escuchamos mugir a las vacas de nuestras granjas. Pero son los necesarios para complementar a la simulación.

Durante los tutoriales, una voz en off nos leerá todas las instrucciones que debemos seguir para completar cada fase. Los fondos musicales son escasos y algo monótonos, siendo una parte prescindible del juego.

Más que un juego, Capitalismo Plus es un simulador empresarial en toda regla. Atrás quedaron los sencillos juegos donde podíamos comprar, vender y poco más. Este grado de complejidad resulta alto para aquel que espera llegar y triunfar, pero resultará estimulante a los apasionados del mundo de las finanzas. Si piensa montar tu propia multinacional, pero antes quieres probar suerte, este es tu juego. Y recuerda, aquí los beneficios son sólo virtuales.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com


CAPITALISM PLUS
INTERACTIVE MAGIC
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 4
PRECIO: Consultar

Procesador: 386 Dx
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 8 Mb
Disco Duro: 21 Mb

+ Una evolución en el mundo de la simulación.
- La complejidad es para expertos en economía.

Gráficos	6
Sonido	5
Diversión	7

70

THE FEEBLE FILES

Aventuras de extraterrestres

Adventure Soft se dió a conocer de la mano de juegos como Simon The Sorcerer 2. Simon Woodrofe, su creador, ha escrito y diseñado una nueva aventura con Feeble, un simpático alienígena, como protagonista.

Feeble se convertirá en héroe de forma fortuita.

Nuestro personaje es un sencillo extraterrestre, que se distrae con las cosas sencillas que distraen a los extraterrestres, navegar por campos de asteroides, aterrorizar terrícolas, fanfarronear con los amigos, cosas de extraterrestres. Trabaja ayudando a un viejo astrólogo y por una casualidad de la vida, es encarcelado y conoce a una líder de la rebelión.
Ellos están intentando hundir al gobierno para desenmascarar la verdad de su sociedad y liberar al oprimido pueblo. Así nuestro sencillo extraterrestre pasará a formar parte de la rebelión y se convertirá en un héroe. Se nos presenta una larga tarea, una larga aventura que nos tendrá enganchados bastante tiempo. Tanto el argumento como el desarrollo del juego no nos defraudarán, decorando con buenos toques de humor un gran guión.

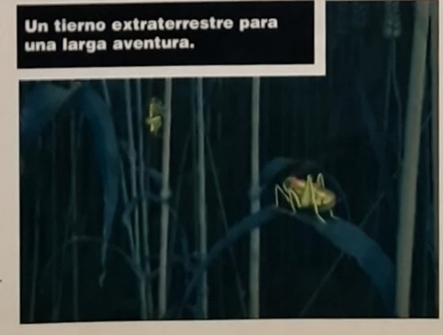
El estilo de su creador queda patente en todo el juego

Gráficos

Al clásico estilo gráfico de otras aventuras, Feebles files añade unos personajes renderizados de gran calidad. Los personajes no se limitan a moverse, en muchas ocasiones actúan con gran dramatismo, acompañados por unos diálogos ingeniosos. Con los fondos diseñados de forma plana, los personajes y algunos objetos han sido renderizados para crear en su conjunto una apariencia muy atractiva.

Interface

Nos presentan un interface al uso para estos juegos, un cursor que desempeñará varias funciones que cambiaremos con el botón derecho. Si bien podría simplificar el juego, se convierte un poco complicado en algunos pasajes, al no indicarnos de forma clara qué acciones nos son permitidas en cada momento. El inventario es un sofisticado reloj de pulsera donde guardaremos los objetos, recibiremos mensajes y tendremos algunas ayudas para ciertos puzzles.



Un tierno extraterrestre para una larga aventura.

Sonido

Si algo nos ha sorprendido gratamente de este juego es el apartado sonoro.
Tanto los efectos de sonido como las distintas melodías nos han parecido de gran calidad. Mención aparte merece el doblaje al castellano. Con todos los textos perfectamente traducidos, los diálogos entre los personajes son la base para disfrutar realmente de esta aventura.

Conclusión

Si te ha interesado este juego es porque eres un entusiasta de las aventuras gráficas. Y si realmente lo eres este juego te va a gustar; tiene lo que todo fan de este tipo de juegos busca: un buen argumento, buenas escenas de transición, pinceladas de humor, buenos puzzles y sobre todo, una extensión enorme.
Hemos encontrado en un solo CD-ROM de este juego más puzzles y de mejor calidad que en otros juegos completos.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

THE FEEBLE FILES.
ADVENTURE SOFT...
Nº CDS: 4
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 75
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 25 Mb

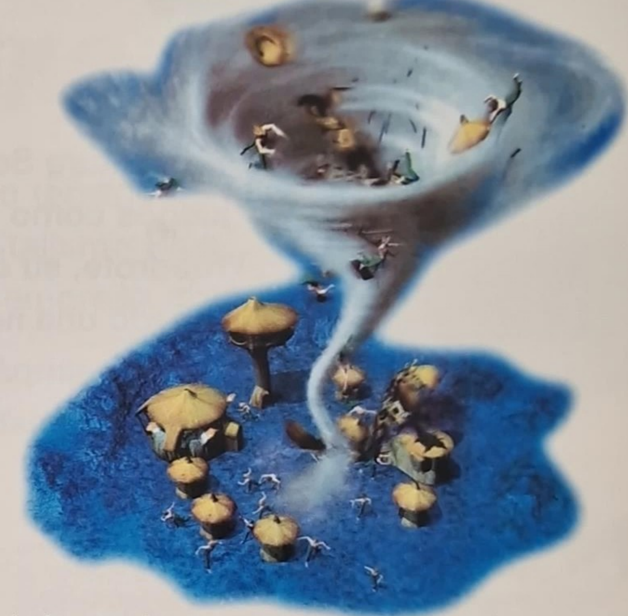
+ Una gran banda sonora y algunos buenos puzzles.
- Cierta lentitud de acceso y un interface poco claro.

Gráficos	7
Sonido	9
Diversión	8

83

POPULOUS III
El principio

Muchos de vosotros no conoceréis a los antecesores de esta tercera parte, ya que triunfaron en las listas de videojuegos hace mucho tiempo.



Populous I y Populous II dieron a conocer a la empresa Bullfrog con los primeros juegos de simulación/estrategia que aparecieron para el ordenador. Nuestra misión era muy atractiva, encarnábamos la personalidad de un dios, el cual tenía que cuidar de sus súbditos, e intentar que los súbditos del dios rival no floreciesen sobre la faz de la Tierra. Para ello podíamos usar nuestros poderes mágicos y provocar tormentas, mover tierras, invocar conjuros y usar todo tipo de artimañas con el fin de ayudar a nuestros fieles.



La opción multijugador nos abrirá nuevas metas en el juego.

Argumento

Populous III nos propone un posible comienzo ha nuestras anteriores correrías.
Situándonos en los albores de la humanidad, encarnamos a la hechicera de nuestra tribu, la cual está dotada del don de manejar el mana, una sustancia mística. Esta virtud nos permitirá gobernar la tribu, dirigir sus destinos y, llegados el caso, convertirnos en una nueva inquilina en este olimpo particular.
El juego comenzará con unos tutoriales básicos para conocer las habilidades iniciales de nuestra hechicera, para rápidamente pasar a la acción y comenzar a conquistar mundos. Con un nivel de dificultad progresivo, apto para novatos en estos temas, empezaremos enfrentándonos a hechiceras novatas con las nuestras mismas pretensiones. Ayudándonos de pocos hechizos, que deberemos manejar de forma constante, y de la fuerza bruta de nuestros guerreros, continuaremos midiéndonos con hechiceras cada vez más poderosas y con mayor numero de población. Llegaremos a planear complejas tácticas de ataque para apoderarnos de sistemas solares completos.

Te sentirás cmo un dios a los mandos de este juego

Gráficos

Con unos cuidados entornos generados en 3 dimensiones, la acción tiene lugar en planetas completos, que podremos visitar a vista de pájaro. Los decorados, los personajes, así como las construcciones, están perfectamente representados por animaciones coloristas que atraen por su calidad.
El interface con el que manejamos a nuestro súbditos es ya clásico de esta empresa, basándose en un menú lateral donde nos informan de todos los éxitos y hechos que suceden.
Un juego muy cuidado en todos los aspectos, con un gran nivel gráfico, un interesante argumento y una iniciación atractiva para cualquier jugador. Mucho más para aquellos que pasamos nuestras primeras horas frente al ordenador disfrutando con las anteriores aventuras con que nos sorprendió la compañía.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

POPULOUS III
BULLFROG
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1, multijugador
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 130 Mb

+ Un sencillo comienzo para una gran epopeya.
- Necesitaremos una aceleradora para disfrutar de los movimientos.

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	8

85



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Magos, guerreros, aventureros, brujas, orcos, duendes, dragones y tipo de criaturas mitológicas se dan cita en esta entrega de la serie Heroes of Might and Magic. Nos encontramos, frente a un juego de roll en su más directa conversión al ordenador.

Las anteriores parte de este juego, se inspiraban en toda una mitología de duendes y dragones, como los clásicos juegos de rol. Esta fuente de inspiración se ha mantenido en esta entrega, añadiendo un nuevo argumento para justificar su aparición.
En este caso, el argumento inicial transcurre en Erathia, nuevas fronteras del mundo de Enroth. Caterhine y su marido, Rey Roland, protagonizan este episodio. El Rey es secuestrado y asesinado, pero este volverá de la muerte para, apoyado por una legión de guerreros, recuperar el trono. Partiendo de esta premisa, cualquier desenlace es posible.

El subsuelo será escenario de cruentas batallas

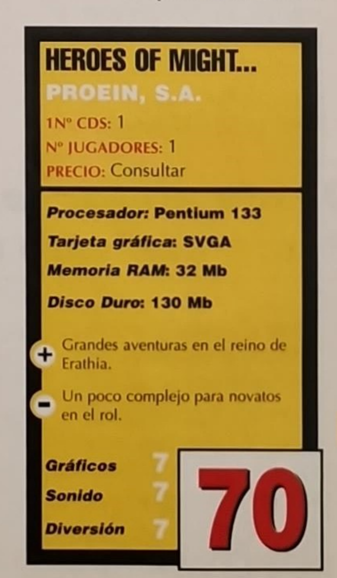
Disposición

El juego le podemos afrontar mediante una sucesión de campañas, al mas puro estilo estratégico, o como una aventura; pero siempre con la dinámica típica de los juegos de rol. El jugador dispone de unos personajes que moverá y gobernará por turno, coincidiendo con los días; una vez finalizado su turno, moverá el ordenador. En el caso de los combates, estos tiene la misma estructura por turnos, desarrollándose como escenas independientes.
Los personajes cuentan con gran cantidad de parámetros que podremos modificar a lo largo del desarrollo, potenciando más los aspectos defensivos que los ofensivos o el uso de magia frente a la lucha cuerpo a cuerpo.

Gráficos

El aspecto gráfico del juego está al nivel requerido, siendo sencillos personajes decorados con pequeñas animaciones. Se ha sacrificado esa faceta en beneficio de una mayor profundidad en el desarrollo del juego.
Junto con el juego, disponemos de dos utilidades, interesantes y complementarais entre si: el editor de mapas y el editor de campañas. Con estos programas podremos crear y modificar nuestros propios mundos y añadirles nuevas aventuras.
Ofreciendo nuevas posibilidades de expansión y nuevas misiones que se aprovecharán al jugar en la opción multijugador.
Heroes 3 no aporta ningun alarde técnico con el que maravillar al jugador medio, pero si encontrará un gran número de incondicionales entre los fanáticos del este tipo de juego. Para aquel que quiera iniciarse en el mundo de los juegos de roll por ordenador aconsejamos que empieze por otro titulo más sencillo, para poder disfrutar, posteriormente, de Heroes 3 en su totalidad.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com


HEROES OF MIGHT...
PROEIN, S.A.
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 130 Mb

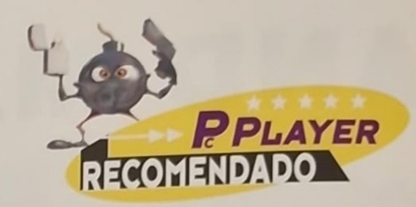
+ Grandes aventuras en el reino de Erathia.
- Un poco complejo para novatos en el rol.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	7

70

GRIM FANDANGO

Un viaje a la tierra de los muertos



LucasArts ha conseguido ha lo largo de su historia, grandes éxitos con aventuras gráficas de gran calidad, sin ir más lejos, en nuestros ordenadores todavía resuenan los últimos gritos de la serie Monkey Island. Con esta tarjeta de presentación llega hasta vosotros.

Inspirada en el folklore mejicano, la acción transcurre en la tierra de los muertos, el lugar a donde vamos una vez que hemos muerto. Encarnaremos a Manny Calavera, un esquelético vendedor de viajes al más allá, que se encarga de buscar, en la tierra de los vivos a los recientemente fallecidos, traerlos a la tierra de los muertos e intentar venderles el mejor viaje que se puedan permitir. Manny está confinado ha este destino por haber llevado una vida oscura. Está obligado a trabajar para el Departamento de los Muertos hasta que la cuota de buenos viajes le libre de su culpa y le permita descansar en paz. En uno de sus trabajos, se encuentra con Mercedes, una santísima mujer que no consigue su pasaje al cielo. Esto sumergirá a Manny en una investigación para destapar una sucia red de tráfico de almas. Así comenzará una larga aventura a través de las variopintas localizaciones, conociendo a infinidad de extraños personajes y con pintorescas situaciones que nos harán pasar bastantes horas ayudando a este atípico muerto.



Un muerto muy vivo con un sucio y divertido trabajo entre manos.

Desde ahora veremos a la Parca con otro enfoque

Interface

En este nuevo juego de LucasArts, el interface ha cambiado totalmente.



Acostumbrados al clásico sistema de usar el ratón para todo, la primera sorpresa nos la llevamos cuando movemos nuestro ratón y no aparece ningún cursor. El movimiento del personaje se realiza mediante teclado o gamepad y nos tenemos que ayudar de unas cuantas teclas para realizar todas las acciones. Inicialmente esto resulta un poco desconcertante, estándo tan acostumbrados al ratón, pero nos costará muy poco hacernos con el control. El inconfundible sistema de diálogos de la compañía se ha respetado, basando los diálogos en las conocidas cuatro líneas de texto con las que responder. El inventario es un bolsillo infinito en la chaqueta de Manny donde guardará casi cualquier cosa. Este inventario podría ser un pro-

blema si tuviésemos que unir varios objetos para resolver algún puzzle, así que se han eliminado este tipo de acertijos. Se ha incorporado una nueva cualidad al personaje, con respecto a otras aventuras de Lucas, dependiendo de donde se sitúe el personaje y de los objetos que le rodean este mirará hacia uno u otro, llamando así nuestra atención para examinar el objeto.



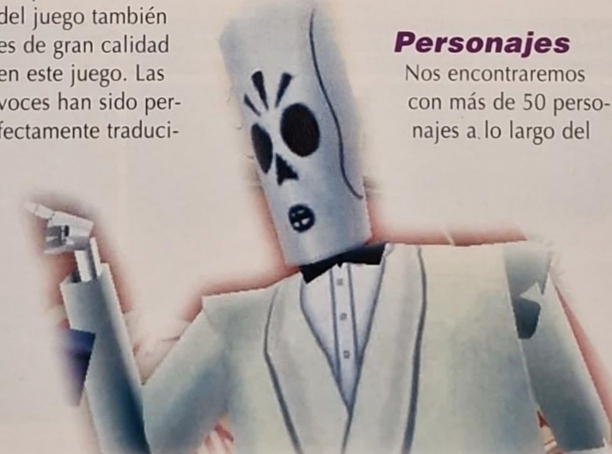
Gráficos

Los escenarios son fondos estáticos basados en el grafismo Maya y Azteca, dando a las construcciones un toque Art Decó. La perfecta integración entre los escenarios y los personajes hacen del apartado gráfico uno de los puntos fuertes de este juego. Los personajes están renderizados en 3 dimensiones, con un modelado de gran calidad. En este apartado se notará la presencia de una tarjeta aceleradora 3D para suavizar los contornos y dar mayor fluidez a los movimientos. Los vehículos que usa nuestro personaje son de lo más variado y destaca el diseño recargado de todos ellos, derrochando imaginación. El coche con el que Manny viaja a la tierra de los vivos, según palabras de su creador, está inspirado en su propio coche, un descapotable de los años 70. Durante todo el juego encontraremos referencias al cine negro. A las películas de tipos duros y mujeres fatales, como Chinatown o Casablanca, con un claro homenaje a una famosísima escena de esta última película en uno de los pasajes del juego.
Parece mentira pero realmente son similares a las autenticas películas..

La estética de los gráficos aporta un nuevo enfoque

Banda sonora

El apartado sonoro del juego también es de gran calidad en este juego. Las voces han sido perfectamente traducidas al español, pero en el proceso se ha perdido el acento hispano que tenían en la versión original y que personalizaba al personaje. La banda sonora mantiene esos tintes mejicanos que salpican todo el juego, con baladas, temas de salsa, sonido de mariachis. Todos los efectos de sonido están perfectamente integrados, el motor del coche, los sonidos de la máquina de escribir de la secretaria, el susurro del mar.



Personajes

Nos encontraremos con más de 50 personajes a lo largo del juego. Cada uno con una perfecta caracterización y un doblaje particular. De entre todos estos personajes tenemos que destacar a Glottis, un espíritu neutral del mundo de los muertos, que se convertirá en nuestro conductor y fiel compañero de aventura. A Glottis le encanta conducir, reparar objetos y tocar el piano, pero también tiene sus vicios inconfesables, le gusta beber y apostar en las carreras de gatos. Un entrañable personaje secundario típico de las películas de cine negro.

Conclusión

Grim Fandango va a ser otro gran éxito para la compañía. Un juego con un argumento muy original, con unos personajes muy especiales, todos muertos, con unos puzzles para todos los niveles de inteligencia, con una buena dosis de humor negro y con una perfecta realización en el apartado técnico.
Estamos seguro de que, una vez solventados los problemas con el control, te enganchará y no podrás dejarlo. Si quieres pasar mas de 40 horas viajando por el país de los muertos, en busca de tu gran amor y luchando contra la mafia ayudado por un gordinflón espíritu naranja, Grim Fandango es tu nueva aventura.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com



Manny podría ser el protagonista de una película de los años 40. Detrás de todo se adivina un gran romance



GRIM FANDANGO
LUCASARTS
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 45 Mb

+ El nivel de las aventuras cada vez más alto.
- Ciertos problemas de carga y asimilación al interface.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	10



CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW

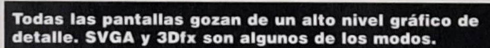
PC PLAYER RECOMENDADO

La versión anterior de este polémico juego marco un antes y un después en lo que a simuladores de carreras se refiere. La gracia no está en quedar primero, ya que ni siquiera existen posiciones de competición, sino que en nuestro camino nos encontramos con infinidad de acciones a realizar. Este juego posee mucha violencia pero... diversión garantizada.

Es cierto que no sorprenda que debido al gran nivel de violencia que posee en todas sus acciones, haya sido censurado en varios países, aunque también es cierto y esto es una opinión personal, que sólo es un juego y nada más. De la ficción a la realidad hay un abismo y creo que llevar esto a la realidad sería de locos. No sólo existe violencia en la pantalla de nuestro ordenador, ya que hay multitud de programas en televisión o cine, que también la tienen. Lo que sí hay que tener en cuenta es el control de los padres para

Este juego lleva asignado el cartel de violento

con sus hijos, si bien las personas adultas ya sabrán a que atenerse. En está nueva versión, la exageración se eleva a la máxima potencia, ya que al atropellar a los peatones sufrirán desmembración, se quedaran pegados al morro de nuestro coche ó simplemente explotarán. Como novedad respecto a la anterior versión nos encontraremos en nuestro camino por las calles al tráfico de coches normal, a los que también podremos embestir. Nuestra misión es la de terminar cada nivel del juego de la forma que mejor nos parezca, para ir hacia el siguiente, aunque puedas realizar todas las acciones que quieras y que más te gusten. El final de la carrera puede llegar de muchas formas, finalizando el circuito según las vueltas a las que esté estipulado, destruyendo a todos nuestros oponentes o bien atropellando a todos los peatones. Si bien está última es harto complicada. Esto nos proporcionara unos suculentos bonus, para el siguiente nivel. Las reglas del juego brillan por su ausencia, tienes plena libertad par hacer lo que quieras y como más te guste, sin ningún tipo de límite, por ir en sentido contrario, salirte del recorrido estipulado o arremeter contra todo lo que se te venga encima.


Todas las pantallas gozan de un alto nivel gráfico de detalle. SVGA y 3Dfx son algunos de los modos.





Nuevas mejoras

La posibilidad de muerte de nuestro personaje, es ahora una realidad, también en partidas de un sólo jugador. Existen multitud de ayudas durante el juego en formas de cajas, embalajes, barriles, bombonas de gas, cubos de basura, etc. Encontrando blindaje extra podrás defenderte del ataque de los enemigos. La forma de comprar ha cambiado por completo, ya no es necesario esperar para acabar la carrera, sino que en el mismo transcurso de la carrera podemos disponer de está posibilidad. Las posibilidades siguen siendo las



Podemos destrozar todo lo que se ponga en nuestro camino.



mismas, Blindaje, Potencia y Ofensiva. Contamos con la opción de utilizar gran variedad de armas para nuestro disfrute, disponibles a lo largo del juego. Repulsificador Peatonal, Lanzallamas Peatonal, Minas, aceite, fuego, etc., pueden ser acumuladas en forma de inventario y utilizarlas cuando más nos convengan. Con el fin de que los peatones estén lo más tranquilos posible, contamos con grandes ayudas para convencerles como, Suicidas, Explosivos, Inflados de Helio, Cabeza Estúpida o Guai. Esta última es muy curiosa, ya que se quedarán bailando tan campantes a nuestra entera disposición. Pero lo más gracioso para que no cunda el pánico es el Valium Peatonal, que los deja totalmente tranquilos. Ya se ha comentado anteriormente que otra de las opciones de finalizar la fase es destruyendo a nuestros enemigos. Pues bien esto también nos servirá para que una vez finalizada la misión poder optar a su compra. Estos coches tienen unos precios muy elevados, si bien merecen la pena. Para conseguir el mayor número de ganancias necesitaremos créditos, así que cuanto más destrozos realices y más peatones atropelles, mejor para tus intereses. Los más curioso y descabellado a la hora de acabar con los peatones, es que poseemos una tecla con la que abrir las puertas de nuestro coche y así arremeter contra ellos.

La música heavy metal nos acompaña en todo momento

Visualmente

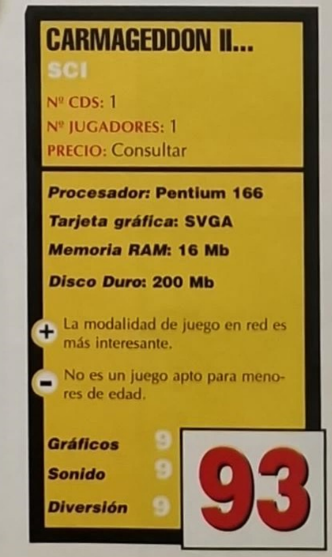
Lo que primero nos llamará la atención es el nivel de destrozo al que es sometido nuestro bólido. Gracias a la tecnología poligonal, se le rompen las lunas, pierde las aletas, parachoques, capó, llegando a comportarse como una bola de papel de lo que llega a arrugarse. Los mapas están mucho más detallados, son más grandes que la versión anterior y la posibilidad de romper más cosas no causa problema. Por ejemplo, rompiendo las cristaleras de unos grandes almacenes nos colaremos en su interior, e imaginar todos los créditos que podéis conseguir allí dentro. Se saca gran partido a la tarjeta aceleradora, con gráficos muy detallados o texturas bien empleadas, lo que suaviza el movimiento y la fluidez de las acciones. De todos modos si con esto no tenemos suficiente, contamos con una banda sonora impresionante, de la mano de **Iron Maiden** para toda la música con letra y de **Sentience** para la instrumental. Son títulos por supuesto ya editados, que vienen como anillo al dedo, para este programa. Al igual que la música los efectos sonoros también se encuentran a un alto nivel. Gritos de los peatones, despachurramiento, ruido de motores, explosiones ó estruendosos golpes, permiten dar más adicción. Lo mismo hay que comentar del control de nuestro vehículo, que si bien es complicado al comienzo, en el momento que le pilles el truco, te será muy fácil trazar curvas o conseguir alcanzar a tu oponente. Sin lugar a dudas la opción más recomendable e interesante es la de juego en red. Con ocho jugadores y el único objetivo de destruirse entre ellos, pero con una pega que desaparecen los peatones. A pesar de esto merece la pena disfrutar de esta interesante opción, altamente recomendable.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



Nuestro coche sufrirá multitud de desperfectos que mermaran en la conducción del mismo. Para arreglarlo simplemente pulsamos una tecla.





CARMAGEDDON II...
SCI

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 200 Mb

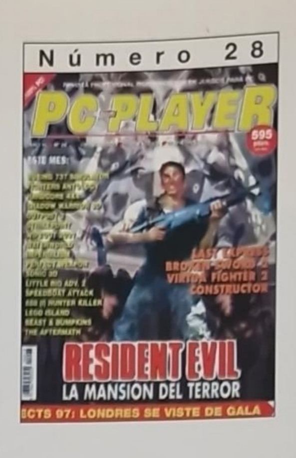
+ La modalidad de juego en red es más interesante.
- No es un juego apto para menores de edad.

Gráficos	9
Sonido	9
Diversión	9

93



















EL REY DE LOS JUEGOS

Si quieres ganar todas las batallas, ser el más rápido, cargarte a todos los monstruos, resolver los más complicados enigmas y vencer a todos tus amiguetes

Pídenos los números atrasados;

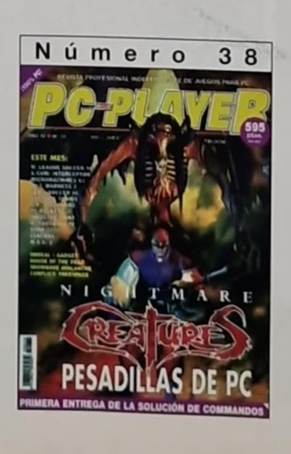
llenos de trucos, secretos, estrategias, demos, imágenes, consejos, y los comentarios de los mejores especialistas.













PC TRIVIAL 2000





Diversión asegurada

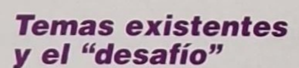
Abeto Editorial ha presentado PC Trivial 2000, un interesante juego multimedia de entretenimiento. Con este producto las horas de diversión delante del ordenador aumentarán considerablemente a la vez que nuestros conocimientos.



Con este juego multimedia interactivo, viajaremos por todo el siglo XX y tendremos la posibilidad de ampliar nuestros conocimientos sobre cultural general, de una forma sencilla a la vez que divertida, con diferentes tipos de preguntas elegidas al azar.

Podremos jugar solos o contra tres contrincantes diferentes, pero la meta final de todos los participantes en este juego es la misma, ganar.

Un juego muy entretenido a la vez que divertido y todo ello gracias a la gran cantidad de vídeos, animaciones, secuencias de audio y variedad de preguntas que nos iremos encontrando en el transcurso del mismo.



Temas existentes y el "desafío"

En lo referente a los temas existentes, cada casilla del tablero ofrece preguntas relacionadas con un tema determinado: Arte/Literatura/Filosofía, Ciencia/Inventos, Cine/Espectáculos, Deportes/Vehículos, Geografía/Gastronomía, Juego, Música/Sonidos, Política/Historia y TV/Ocio/Curiosidades.

Nuestro objetivo es evitar que "el malo" nos coja y por supuesto ganar a nuestros competidores, cuando lo consigamos, seremos los campeones de PCTrivial 2000.



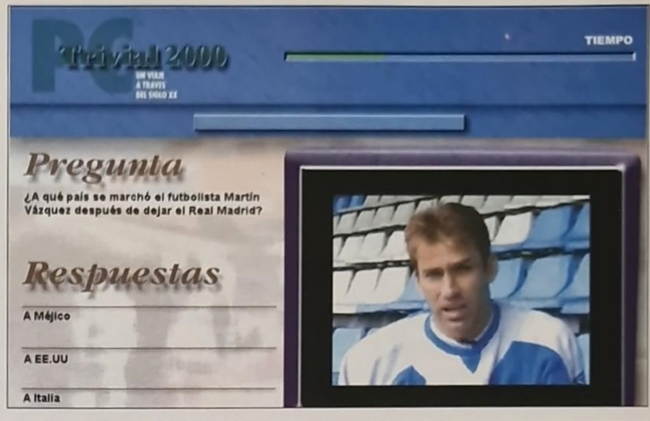
Por todo el tablero del juego nos seguirá "el malo", que su único cometido es alcanzarnos para eliminarnos. Contra él solamente podremos hacer: "El desafío". Esta es una alternativa para cuando nos quedan pocas posibilidades de sobrevivir en el juego, por ejemplo, cuando "el malo" está demasiado cerca. Lo que haremos es jugarnos todo a una pregunta. Si se acierta, "el malo" retrocederá hasta la primera casilla de la década que nos encontremos, pero si no la acertamos, quedaremos eliminados.

Que hay que hacer

Como todo juego de estas características, lo fundamental es responder al mayor número de preguntas correctamente para ganar, pero sólo lo conseguirán los jugadores que estén capacitados para ello. Pero todo no queda ahí, sino que

Este Trivial posee más de 11.500 preguntas diferentes





Existen peligros desconocidos, no todo iba a ser coser y cantar.

también jugaremos contra reloj, ya que "el malo" nos perseguirá por todo el tablero con un solo pensamiento, alcanzarnos para eliminarlos. Nuestra posibilidades de sobrevivir, dependen de nosotros mismos. ¿Quién ganará?.

Los diferentes personajes

Existen varios perfiles de jugadores, cada uno de ellos tiene distintas características que le hacen tener ventaja o no sobre los demás.
Cada uno de ellos tienen una características diversas: número de comodines (con ellos podremos pasar de responder una pregunta), posibles respuestas (hay un total de cuatro posibles respuestas a las preguntas que se efectúan, cuando menos sean, más fácil será contestarlas), tiempo de respuesta (la velocidad del mismo variará según cada personaje) y puntuación extra en tiradas (lo que el dado marque se incrementará desde 1 a 2 casillas más). La elección está en nuestras manos, elegiremos el que más se aproxime a nuestras necesidades.

Lo que no sabemos

"El malo" de PC Trivial 2000, intentará hacernos la vida imposible para que no acabemos el juego.
Cuando se hayan realizado cinco tiradas por parte de todos los jugadores, aparecerá en acción, y si alcanza a alguien lo eliminará por completo del juego, y no volverá a aparecer a no ser que, cuando acabe la partida, se pulse sobre revancha.
Gracias a ello tendremos la posibilidad de volver a revivir la partida anterior, pero con nuevas emociones.
Con esto conseguiremos una segunda oportunidad para intentar ganar.
En conclusión, con PC Trivial a parte de divertirnos, también aprenderemos, ya que todas preguntas están relacionadas con el siglo en que vivimos, el XX.
Además de las casillas normales de temas que nos iremos encontrando por todo el tablero de juego, también existen las casillas de "juegos". En ellas hay diversos juegos a los que se acceden al caer sobre una de esas casillas. "PC Trivial 2000" requiere como mínimo 25 Mb. libres en el disco duro, ya que la ejecución del mismo se realiza desde el disco duro, requiriendo tener introducido el CD-ROM original en el lector, para su correcto funcionamiento.
Un juego divertido y ameno de preguntas y respuestas para jugar con toda la familia.

Manuel Hernando
mhernando@towercom.es

PC TRIVIAL 2000
ABETO EDITORIAL
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 4
PRECIO: 2.995 ptas.

Procesador: 846 Dx 2 66 Mhx
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 8 Mb
Disco Duro: 25 Mb

+ Entretenimiento garantizado.
- Equipo más potente del recomendado.

Gráficos	9
Sonido	8
Diversión	9

90

MUSIC

COMPAÑÍA: Codemasters

DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.

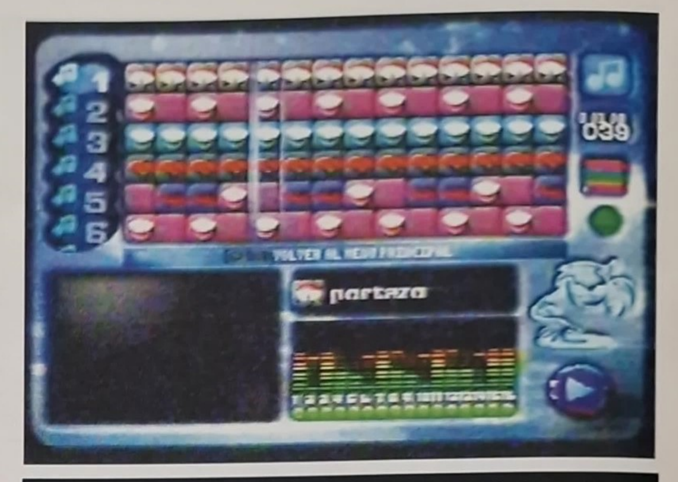
PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 85

Todos creen que las consolas son únicamente para jugar. Pues bien el concepto ha cambiado. Codemasters nos presenta un titulo la mar de creativo.

Music es el primer programa de creación de música e imágenes para PlayStation, que con todos sus controles, nos permitirá producir y mezclar nuestras propias piezas musicales, crear alucinantes secuencias visuales y guardarlas en la tarjeta de memoria de tu PSX.



Como si de una pizarra se tratase colocaremos los instrumentos en el orden que queremos que sean interpretados.

Es muy fácil de usar, y al mismo tiempo nos ofrece una infinidad de posibilidades gracias a sus potentes características.

El aspecto visual se ha tenido muy en cuenta para hacernos creer que estamos en una autentica discoteca. Cuenta con 850 tonadas musicales que incluyen Drum´n Bass, Trip Hop, Ambiente, Tecno y House, 3000 muestras de intrumentos con la escala musical completa, y para la creación de Vídeos, 300 formas y luces previamente gravadas.

Un titulo orientado para los más grandes de la casa ya que no es un juego.

Además el juego cuenta con un manual bastante extenso donde podemos consultar cualquier duda que nos surja a la hora de componer.

No hay que decir que el manual esta en castellano.

¿Serás capaz de crearte tu propio Megamix?

MISSION: IMPOSIBLE

PC PLAYER RECOMENDADO

COMPAÑÍA: Ocean

DISTRIBUIDOR: Infrogames

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Nintendo 64

VALORACIÓN



¿Imposible?, no, es posible en Nintendo 64.

Prepárate para adentrarte en la Misión Imposible más agotadora y peligrosa que pueda existir. Este es el juego oficial de la película con derechos de Paramount Pictures. Tu misión, si la aceptas, consiste en guiar al equipo en una serie de misiones espectaculares por todo el mundo, que abarcan hasta 20 niveles de juego.

Tendremos que tener reflejos muy agudos, capacidad de decisión muy rápida, de ello nos valdrá la vida en más de una ocasión.

Como siempre, en el caso de que tú o cualquiera de tu equipo sea capturado, el secretario no se hará responsable de nada. Ethen Hunt será tu hombre de confianza, como de costumbre.

Ni el mismísimo Tomb Cruise seria capaz de empeñar estas misiones.



Este juego esta lleno de acción y aventuras con unos gráficos de excepción. Tendremos a nuestro poder varias armas de diferentes características. Hay que tener muy en cuenta el sonido que en toda ocasión nos acompaña dando rienda suelta a nuestra aventura.

Posee una gran ventaja, esta íntegramente doblado al castellano. Esto quiere decir que las misiones podemos comprenderlas desde el principio sin problemas de idiomas extraños.

Las vistas de desarrollo del juego pueden ser 2, Normal o Subjetiva. La inteligencia de los enemigos es muy elevada y no son los típicos monigotes que hay que disparar. Estos se esconden, esquivan balas y te persiguen sin dejarte ni un momento para tomar aliento.

Misiones casi imposibles en exclusiva para los usuarios de la consola Nintendo 64.



BUST-A-GROOVE



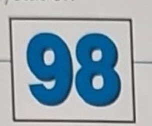
COMPAÑÍA: Fenix

DISTRIBUIDOR: Sony

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN



Ya no sabemos cuantos juegos tipo 3D hay en el mercado pero a todo el mundo sólo se le ocurren este tipo de juegos. Más de una casa podía tomar este juego como ejemplo. Nos encontramos ante un juego con una base simple, el baile. No hay que decir que el aspecto gráfico esta cuidado hasta el más mismísimo detalle. Con una base de juego arcade tipo Street Fighter, encarnaremos una serie de personajes que tendrán que enfrentarse a otros en un concurso de baile.



Los temas musicales del juego toca casi todos los ritmos musicales, dance, trance, funky, o ritmos caribeños serán algunos de los que tendremos que bailar. Para hacer los pasos seguidos tenemos que estas muy atentos a los mensajes que nos parecen en pantalla. Combinaciones como **arriba, arriba, abajo y circulo**, hacen que nuestro personaje



Con pinta de los 70, este es uno de los personajes.

seleccionado se marque unos pasos al más puro estilo fiebre del sábado noche. Pero realmente el juego cuando llega a su aspecto mas divertido es cuando conectamos el otro control y le decimos a alguien que juegue con nosotros. Las risas están aseguradas. Si no conseguimos ganar al contrincante podemos hacer una serie de magias que paralizarán durante unos instantes al jugador. También posee jefes de final de fase, y te podemos adelantar que el último es un robot que lleva el ritmo mejor que el mismísimo Michael Jackson. Para jugar a Bust-A-Groove además de tener nervios de acero, tenemos que seguir el ritmo como sí estubieramos en un a discoteca. Y recuerda sigue el Ritmo.

F-ZERO X

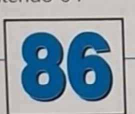
COMPAÑÍA: Nintendo

DISTRIBUIDOR: Nintendo

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Nintendo 64

VALORACIÓN





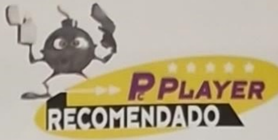
La eleción de personaje es crucial para poder ganar las carreras.

Una palabra que podía describir este juego es "velocidad". Cuando oímos el nombre de este juego no podemos dejar de pensar en su primera entrega de la versión de Super Nintendo que es ya todo un clásico. Los desarrolladores de esta versión para la potente Nintendo 64 han tenido siempre un pensamiento en la cabeza que han conseguido plasmar en el juego, mantener 30 frames por segundo de continuo para que la sensación de velocidad sea total.



El juego se trata ni más ni menos que de carreras futuristas al más puro estilo Wipeout de la PlayStation.
Para conseguir elementos extras durante la carrera tendremos que pasar por unas zonas marcadas, de esta forma podemos optar a modo turbo, armas, etc.
En la parte izquierda de la pantalla observamos las caras de los corredores. De esta forma y con un simple vistazo observaremos en que posición nos encontramos.
Los gráficos no son espectaculares, pero de esta forma se consigue la sensación de velocidad.
La música si que es apta para poner la adrenalina a tope e intentar vencer.
Donde realmente es fascinante es en el modo 4 jugadores. En este se dividirá la pantalla en 4 mitades dejando a cada uno en una. Este modo de juego es muy divertido.
Un colorido impresionante para un juego de alta velocidad y potentes naves.

TOMB RAIDER III




COMPAÑÍA: Eidos

DISTRIBUIDOR: Proein S.A.

PRECIO: Consultar

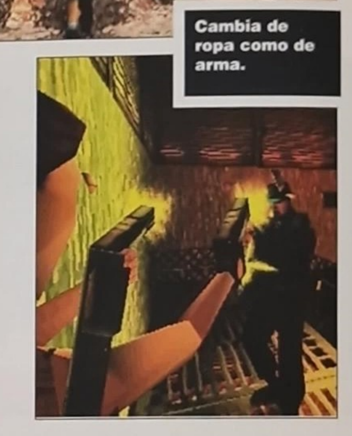
CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN



De nuevo y para la consola PlayStation en exclusiva, podemos jugar con la chica más famosa de finales de los 90. En su tercera entrega del juego tenemos muchos más peligros y muchas más horas de diversión.
Tenemos que movernos por 5 niveles distintos en los cuales elegiremos el camino que queremos seguir. Con esto queremos decir que si nos atascamos en un nivel podemos cambiar a otro diferente siempre que guardemos la partida en la memory card.
Lara ahora posee muchos más movimientos que no podían hacerse en sus anteriores entregas. Rectar, agacharse y andar o pasar de canto los muros son algunos de las muchas acciones que se hacen.
Al igual, la ropa es un elemento imprescindible y en Tomb Raider 2 podíamos observar como cambiaba de ropa como si de una muñeca se tratase.
La música no es muy espectacular aunque acorde con el juego, pero en algunas ocasiones es un poco empalagosa. Pero el aspecto gráfico se ha mejorado mucho. Esto es debido al nuevo desarrollo del juego.
El programa esta doblado íntegramente al castellano, voces y texto. Los enigmas que encierra el juego son bastante más difíciles.
En definitiva una Lara renovada tanto por dentro como por fuera, y como no, muchas más aventuras para pasar frente el televisor.

Cambia de ropa como de arma.



DUKE NUKEN NUCLEAR STRIKE

COMPAÑÍA: Eidos

DISTRIBUIDOR: GT Interactive

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN

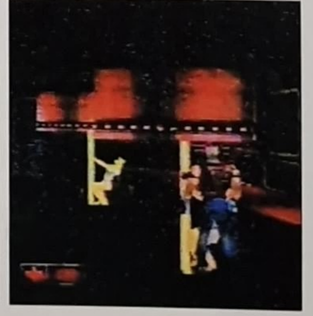


Este personaje es todo un clásico del PC. Sus primeros pasos los dió en juegos totalmente en 2D, pero tras la aparición de las tarjetas aceleradoras y los nuevos desarrolladores se ha transformado en 3D total.
Como si de Tomb Raider se tratase ahora encarnaremos a un extorsionador que tratará de librar al mundo de la invasión alienígena.
Para ello tendremos que usar la fuerza bruta y en algunos casos la inteligencia. Se trata de un título muy sangriento, aunque el guión lo exige.
Entrar a un burdel, o a un bar de maleantes, son algunos de los lugares que tendremos que frecuentar.



En alguna ocasión tendremos que entrar en los bares para observar.





Un detalle muy importante es a la hora de acercarnos a algún asesino y dispararle, en ese caso la cámara se acerca hasta el protagonista y lo hace desvanecerse como si de un fantasma se tratase. Esto no es más ni menos para facilitarnos la vista a los que estamos frente al TV y tener un campo de visión mucho más amplio.
La música es muy dura y en algunos casos desesperantes.
Entre los niveles podemos observar una serie de vídeos que serán complemento a la misión que hemos de realizar.
Una pega es la calidad de los gráficos, estos podían haber sido un poco depurados, ya que observamos unos pixeles bastante pronunciados.
Un juego cargado de acción, violencia y situaciones subidas de tono, que no hacen de Duke Nuken Nuclear Strike un mal juego, sino todo lo contrario.
Esperamos que este juego sea trasladado a la plataforma PC, ya que es un juego muy espectacular.



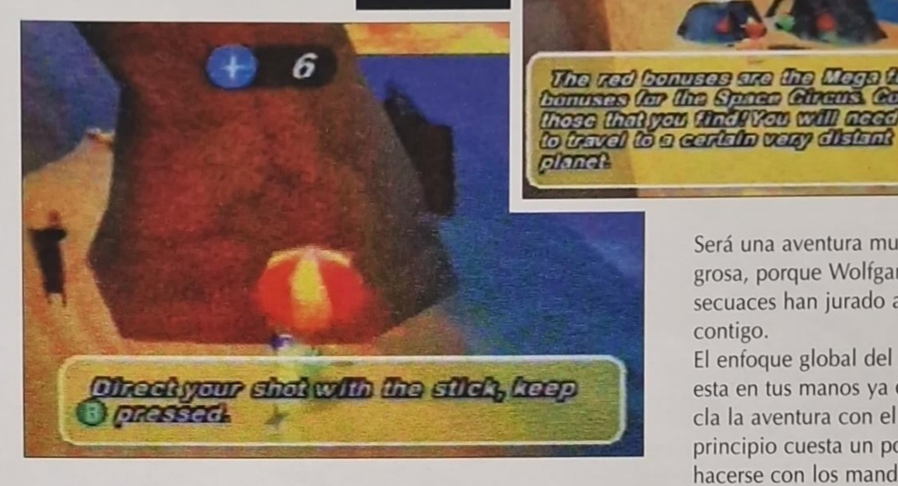


STARSHOT SPACE CIRCUS EVER

COMPAÑÍA: Infrogames
DISTRIBUIDOR: Infrogames
PRECIO: Consultar
CONSOLA: Nintendo 64
VALORACIÓN 80

Starshot te lleva a vivir las aventuras de un circo espacial en el siglo XXXII.
Space circus es la nave circense más grande del Universo, pero cuando empieza esta aventura su situación no es demasiado boyante. Es víctima de las maniobras del Virtua Circus, dirigido por el malvado Wolfgang von Ravel, que gracias a un nuevo espectáculo virtual se está llenando los bolsillos.
Para colmo de males, Space Circus está agobiado por las deudas. Lo anda persiguiendo la banca intergalactica, que ha enviado a sus esbirros, los terribles robots-bomba, con la misión de cobrar las deudas.

La cantidad de texto que tenemos que leer, dificulta la aventura en la que nos encontramos.



Para salvar el Circo de la ruina y de la destrucción te convertirás en Starshot, el mago de las estrellas y tendrás que recorrer las galaxias buscando las atracciones más extraordinarias para ofrecer el mayor espectáculo del Universo.
Será una aventura muy peligrosa, porque Wolfgan y sus secuaces han jurado acabar contigo.
El enfoque global del juego esta en tus manos ya que mezcla la aventura con el Rol y al principio cuesta un poco hacerse con los mandos.
Un punto muy negativo es que el juego esta en ingles y esto dificulta mucho la lectura y comprensión del mismo.

TENCHU

COMPAÑÍA: Activisión
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.
PRECIO: Consultar
CONSOLA: Playstation
VALORACIÓN 79

Son muchas las historias que hemos escuchado de los lejendarios Ninjas. Ahora nos llegan a nuestras manos dos títulos que tocan de lleno el tema.
El primero es el que pudimos analizar el mes pasado, Ninja, ahora Tenchu, mucho mas sangriento y espectacular.
Para empezar hay que decir que los gráficos son muy oscuros ya que como es de entender los Ninjas se mueven de noche para no ser vistos. Encarnaremos a un valiente Ninja que tiene que limpiar el nombre de su familia. La música es oriental al más puro estilo, pero los efectos de sonido no son de lo mejor que hemos visto.
Provistos de un gancho nos aferraremos a los muros de las ciudades para ir por los techos de las casa y de esta forma no ser vistos por el enemigo. Además de está gancho podemos utilizar otro tipo de armas, como estrellas, catanas y demás armas blancas.
Los vídeos de presentación están a la altura del juego. Activision se encarga de firmar este juego que lleva una advertencia de uso a menores de 18 años, ya que las escenas sangrientas y la violencia que se aprecia en el juego es muy elevada.
El número de enemigos no es muy elevado, aburriéndonos más de una vez esperando a que alguno se decida y nos ataque con su espada samurai. En definitiva un juego, de acción medida ambientado en la antigua estirpe de los desalmados Ninjas.

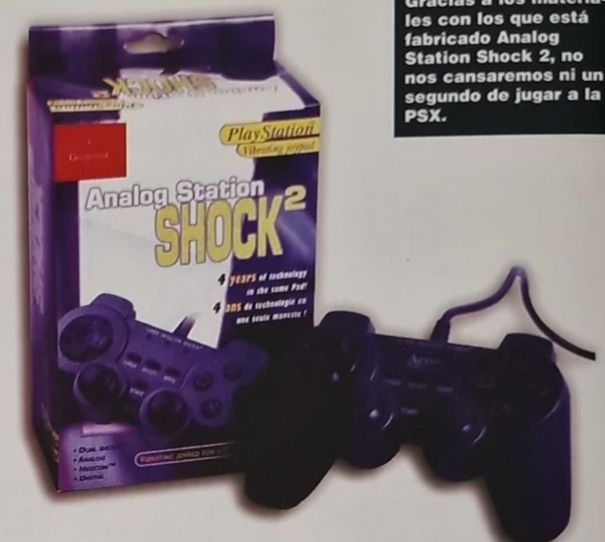


Tenchu es un Ninja que se mueve por todos los rincones oscuros de la ciudad.

ANALOG STATION SHOCK 2

COMPAÑÍA: Guillemot
DISTRIBUIDOR: Guillemot
PRECIO: 4.290
CONSOLA: PlayStation
VALORACIÓN 90

De mandos va la cosa este mes. Ahora para la consola líder del mercado y de la misma casa Guillemot te mostramos su mando compatible con el más que archiconocido DualShock invención de Sony.
Shock 2 aprovecha las características del concepto estéreoshock para proporcionar un realismo sin igual a los juegos de PlayStation, mediante dos motores independientes situados en el interior de los mangos.
El diseño es lo que más se ha cuidado. Aunque estéticamente es similar al original, posee un nuevo recubrimiento realizado en una nueva textura de kevlar antideslizante y agradable al tacto. Es un material super resistente y muy ligero que hacen que no pese el mando mucho.
Tiene idos controles recubiertos de la materia para evitar el deslizamiento de los dedos y así aumentar la precisión.
La función analógica consigue que los movimientos por la pantalla se realicen de forma progresiva optimizando el control del juego.
Este control Pad soporta las cuatro compatibilidades existentes para PlayStation: Dual Shock, función analógica, Negcom y función digital, lo que posibilita jugar a juegos como Need For Speed III, Spyro the Dragon o All Star Tennis 99.
El precio es de 4.290, casi al mismo precio de otros mandos pero fabricado con un material mucho mas resistente y ligero que hará que no nos cansemos de jugar no un solo segundo y nos evitaremos las heridas que son ocasionadas por horas y horas de juego ininterrumpido.
Muchas veces no ssabemos en que gastarnos el dinero, o si realmente lo que acabamos de adquirir nos dará el resultado que esperamos, pero estamos seguros que este mando se amoldara tanto a tu bolsillo como a las manos que lo utilizen.
La pega es que no se fabrique de varios colorores como los de la competencia y los de la consola Nintendo 64.



Gracias a los materiales con los que está fabricado Analog Station Shock 2, no nos cansaremos ni un segundo de jugar a la PSX.

TRILOGY 64

COMPAÑÍA: Guillemor
DISTRIBUIDOR: Guillemot
PRECIO: 4.990
CONSOLA: Nintendo 64
VALORACIÓN 93

Cuando intentamos adquirir un mando para nuestra consola no nos paramos a pensar cual es el que más opciones nos ofrece.
Ahora Guillemot saca al mercado unos nuevos periféricos orientados a las consolas del mercado.
El Trilogy 64 es un mando ergonómico en forma de "T" con un pad de 4 direcciones, 6 botones superiores, un disparador trasero y el ministick más resistente del mercado ya que esta montado sobre un eje interior de metal.



Tres productos al precio de uno, hacen lider indiscutible del mercado de Nintendo 64 al mando Trilogy 64.

Su especial diseño permite jugar a dos manos como con cualquier mando, o con una sola mano mediante al ministick y el disparador trasero.
Además este mando trae un kit de vibración de doble velocidad acoplable al mando para aprovechar los efectos realistas de los juegos de Nintendo 64. Realmente lo juego ganan mucho con esta nueva incorporación. Sentir como el coche derrapa, un golpe del enemigo o sentir como nos deslizamos por la nieve son algunas de las sensaciones que podemos notar al acoplar este periférico.
También no encontramos un cartucho de memoria de 1Mb de capacidad para salvar las mejores partidas. Por eso hay que mirar mucho antes de comprar un periférico para nuestra consola ya que esto por separado se nos pondría por unas 8.000 o 9.000 pesetas, mientras que Trilogy 64 cuesta 4.990. mejores materiales y más baratos.
Este mando si lo podemos encontrar en varios colores diferentes, a gusto del que lo utilice.
Hay que tener una cosa en cuenta, no podemos tocar la palanca analogica del mando antes de encender la consola ya que esto llevaria a la descalibración del mismo.
Este es un tres en uno como el lubricante para la casa.



BATTLE GROUNDS

No te aburras

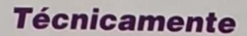
Los amantes al género estratégico estamos de enhorabuena, gracias a la consideración por parte de las compañías de software de suministrar más niveles sobre el producto original, aumentando en emoción.

Los gráficos son de muy alta calidad.

La estrategia es un género, que en el mundo del PC está sin duda en aumento, realizando cada vez mejores simuladores. El CD de ampliación que nos ocupa, está repleto de mapas y misiones nuevas para nuestro disfrute. Como requerimiento indispensable deberemos tener actualizado nuestro juego a la versión 1.4, parche que ya fue incluido en números anteriores de la revista, como del CD original **BattleZone**. La instalación nos guiara hasta un catalogador de niveles, con el cual procederemos a copiar al disco duro los mapas o niveles que nos interese. De está forma no tenemos porque tener todo instalado.

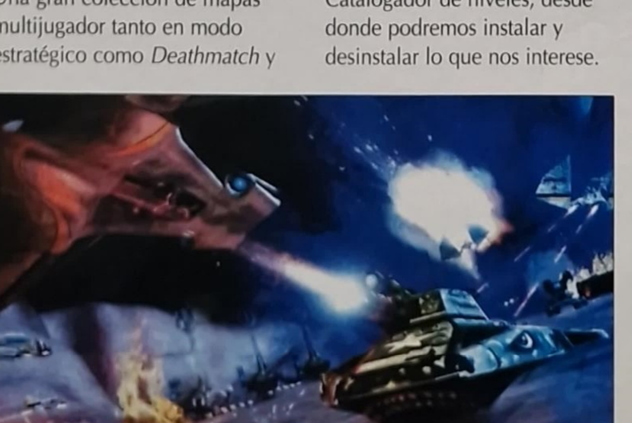
Incluye

Una gran colección de mapas multijugador tanto en modo estratégico como *Deathmatch* y misiones para un solo jugador en el modo *Instant Action*. Todos ellos han sido recopilados de jugadores y diseñadores de juegos de todo el mundo, posteriormente revisados por expertos para quedarse con los mejores mapas y misiones. De está forma, tanto los mapas como sus descripciones han sido ordenadas en el Catalogador de niveles, desde donde podremos instalar y desinstalar lo que nos interese. También existe la posibilidad de instalar todas las misiones en el disco duro. Como punto negativo, para jugar una partida de un solo jugador *Instant Action*, deberemos de dar la orden a través de la línea de comandos en DOS. Así para cargar la misión de nombre "The Crucible" deberemos teclear el siguiente comando, **bzone m2crucbl.bzn /nointro.** Esto sin duda complica demasiado la instalación de varias misiones.



Técnicamente

Como lo único que estamos incrementando es el número de niveles del juego, a parte de actualizar a una nueva versión, de está forma ningún parámetro del juego ha sido modificado. Tanto la inteligencia artificial de los enemigos, los gráficos ó sonidos son los mismos que la versión original. Lo que si hemos podido observar es un mayor nivel de dificultad en determinados mapas, pero esto viene dado por el mapa en sí y no de forma global. El diseño de todos los niveles en general, a pesar de no haber sido realizado por especialistas en la materia, es preciosista y de un alto nivel de detalle. Está característica invita a más casas de juegos, para recopilar la gran cantidad y diversidad de mapas que realizan los usuarios siendo en la mayoría de los casos de iguales características a la misma versión original. Esperemos que más usuarios se apunten hacia está tendencia, mientras disfrutamos de este interesante ampliación de niveles.



Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

BATTLE GROUNDS
MACMILLAN
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 120
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 45 Mb

+ La gran cantidad de mapas para no aburrirnos.
− La instalación de algunos mapas es muy complicada.

Gráficos	7
Sonido	7
Diversión	9

80



Únete a los ases del volante.

WingMan® FORMULA™ FORCE

Para experimentar el realismo más impactante de la emoción de conducir, hazte con un volante de carreras WingMan® Formula™ Force, el volante con Force Feedback más potente para PC. Reacciones rápidas como el rayo. Perfecto agarre en las curvas más escalofriantes. Violentos choques. Gracias a nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® con tensores de alta precisión, sentirás al máximo la fuerza de cada sensación, de cada vibración y de cada giro en todo tu cuerpo. Volante de carreras WingMan Formula Force. Ya no tienes que pagar una fortuna para vivir la experiencia de conducción definitiva.

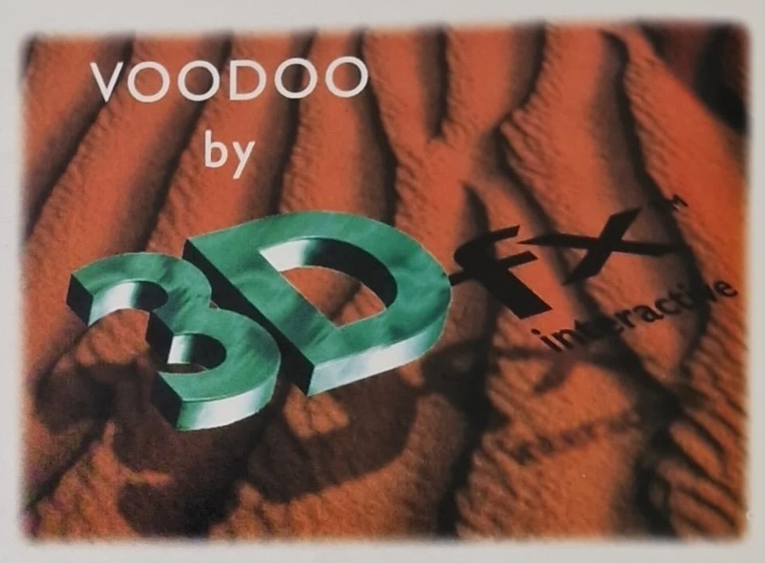
www.logitech.com

It's what you touch.™

Lo encontrará en: Alcampo, El System, El Corte Inglés, Fnac, Jump Ordenadores, KM Tiendas, Milar, MIRO, C.C. Pryca.

3Dfx Interactive
Entretenimiento en 3D

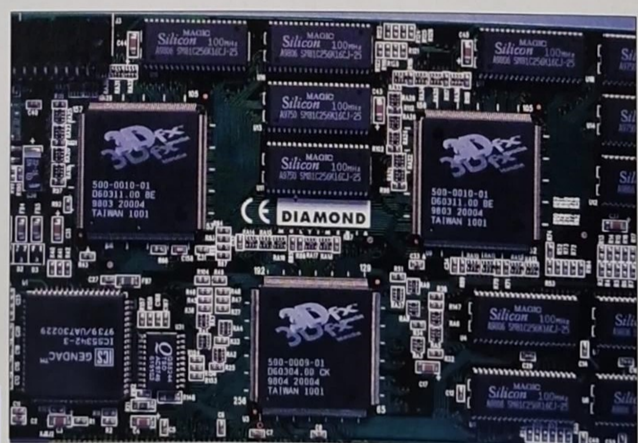
Pasados ya unos años desde su fundación, la compañía americana ha tenido que atravesar un largo camino en su impresionante andadura hasta la situación actual. Con la aparición de la Voodoo 3 veremos que nos espera.



En los últimos años, la revolución en los juegos para PC ha sido total, en lo que se refiere a nuevas arquitecturas gráficas. El cambio ha sido de tal envergadura, que el usuario que utilice su PC para jugar, le es necesario la compra inminente de una tarjeta aceleradora. Con esto no quiero decir que no podáis jugar sin ella, pero es cierto que ya no es lo mismo. La revolución llego ya hace unos años, aunque no muchos.

Un poco de historia

Corría el año 1994 cuando Gordon Campbel, el organizador de tal revolución, fundador de SEEQ Technology y Chips and Technologies en los años 80, estableció está nueva compañía con otros tres fundadores, como Cientifico Jefe Gary Tarolly, Ingeniero Principal Scott Sellers y Ejecutivo de Marketing Ross Smith. Estos pioneros gráfistas procedentes de empresas tan importantes como, *Silicon Graphics*, *Digital Equipment* ó *MIPS*, han conseguido que todos los usuarios de gama medio/alta puedan disfrutar de una tecnología muy avanzada a bajo precio, en millones de hogares de todo el mundo. Para llevar a cabo estos impresionantes resultados, se utiliza una tecnología muy



En la imagen superior observamos los chips de una Voodoo 2, mucho más potente que la Voodoo 1 que vemos en la imágen izquierda.

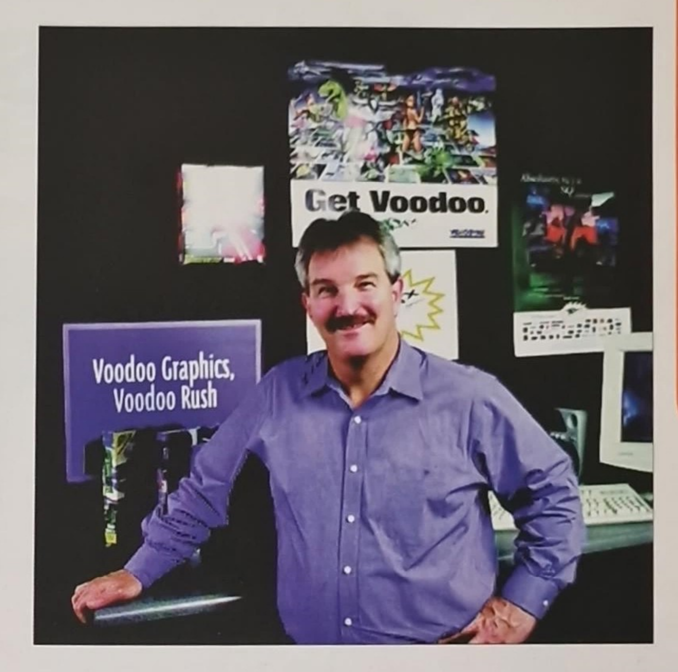
avanzada con el fin de producir los más avanzados microprocesadores del mercado. Con este inicio, se comienzan a atraer el interés de multitud de investigadores, que ven en está empresa el futuro de la próxima generación en tecnología 3D para la industria del entretenimiento. En 1995, la joven compañía recibió 5.5 millones de dólares en concepto de capital de empresa. Con este capital inicial, se inicia la contratación de empleados para completar el desarrollo del primer producto. En la feria *Comdex* de ese mismo año se presenta *Voodoo Graphics 3D*, especialmente diseñada para aplicaciones de entretenimiento al más puro estilo arcade/recreativa, para mercados de consumo orientados al usuario final. Al año siguiente, la compañía se adentra en el proyecto **Total Inmersion**, marcando un compromiso con relación a juegos y herramientas de desarrollo, creando el contenido y software para *Voodoo Graphics*. Reciben 11.6 millones de dólares, con los cuales se financian tanto la manufacturación y ventas mundiales. A finales de este año, recibirán la cantidad de 11.6 millones de dólares, como tercera financiación. La empresa mueve todas las estructuras del arcade y el PC de entretenimiento, gracias a los lideres en la industria como *Orchid*



Technology y *Diamond Multimedia*, que anuncian nuevos productos basados en el chip *Voodoo*. Este mismo año, 3Dfx nos descubre *Voodoo Rush*, a bajo coste, producto 3D/2D para el mer-

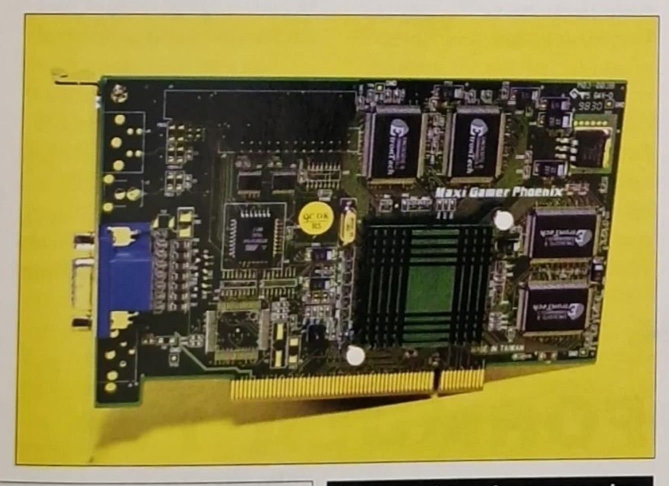
Trabajar conjuntamente ha dado buenos frutos

cado más corriente. Greg Ballard es nombrado nuevo presidente marcando un nuevo rumbo con una nueva idea, "Nosotros somos una compañía de entretenimiento". En 1997, se presentan en bolsa para el público inicial, ofreciendo 3 millones de acciones en el mercado de valores. En el *Comdex* de ese año se presenta la *Voodoo 2*, la nueva revolución en el estandar 3D aceleración que supera en hasta 3 veces al producto original. En el año que nos ocupa, las ventas de chips se elevan a 4 millones, doblando al año anterior en 1.5 millones en los primeros cinco meses de 1998, consolidándose como un estándar en todas las plataformas de juegos. La llegada de *Voodoo Banshee*, tarjeta que integra 2D y 3D en una, un potente chip basado en la arquitectura *Voodoo* que tambien se consolida. En la última feria *Comdex* de este año se presenta el lanzamiento de *Voodoo 3*, que ofrecera más velocidad y soportara mayores resoluciones.



Momento actual

La familia *Voodoo* ha crecido considerablemente desde sus inicios, estando actualmente





En las dos fotos observamos a los desarrolladores del chip Voodoo. Ahora nos queda esperar a la famosa Voodoo 3.

con los siguientes chips, que son: *Voodoo Banshee*, *Voodoo Graphics*, *Voodoo 2*, *Voodoo 2 SLI* y *Voodoo 3*. Vamos a destacar las características de las más nuevas. La versión *SLI*, es un nuevo pack que permite tener dos *Voodoo 2 chipsets* en uno simple tarjeta. Esto permite alcanzar grandes velocidades en el bus gráfico, para los más exigentes en estos temas. Funciona en escala de intervalo, permitiendo que cada chip corra al doble de su velocidad normal. El chip *Banshee*, combina lo máximo a nivel 2D en conjunto con la potencia 3D de la *Voodoo 2*. Soporta multitud de resoluciones, llegando hasta los nada despreciables, 1.920 x 1.440. Aunque al principio dio problemas con varios juegos, esto ya ha sido solucionado con diversos *drivers* y parches aparecidos

Los últimos juego 3D requieren de tarjeta aceleradora

en Internet. Esto ha permitido que su precio descienda considerablemente, siendo una interesante opción para la mayoría de usuarios que desean tener las dos tarjetas en una. A finales de noviembre de este año, se dio a conocer las noticias referentes a la *Voodoo 3*, siendo está nueva tecnología el colofón de tantos años de desarrollo, ofreciendo la potencia de dos *Voodoo 2* y la máxima velocidad gráfica en 2D, para video y VGA. Está tarjeta responderá, sin lugar a dudas, a la gran demanda de gráficos realistas y buen rendimiento, ofreciendo más de 60 fotogramas/segundo a extremas resoluciones. Para poder competir con el resto de fabricantes, la tarjeta aparecerá a un precio asequible para todos los consumidores del mundo.

Software

Lo que está muy claro que por muchos avances técnicos que se posean, sino es respaldado por alguien no tienen mucho futuro. En este caso, todos los juegos que han aparecido se han ido apuntando a la larga lista de la aceleración **3Dfx,** consiguiendo que a finales de 1998 más de 500 juegos implementen está tarjeta. Pero para llegar hasta este difícil camino, ha sido gracias el trabajo al unísono de la empresa con las grandes compañías de desarrollo de software lúdico.

Esto ha permitido impresionantes juegos, donde se combinan luces, texturas ó movimientos suaves, con un alto nivel de rendimiento, como pueden ser *Need for Speed III* ó *Quake II*.

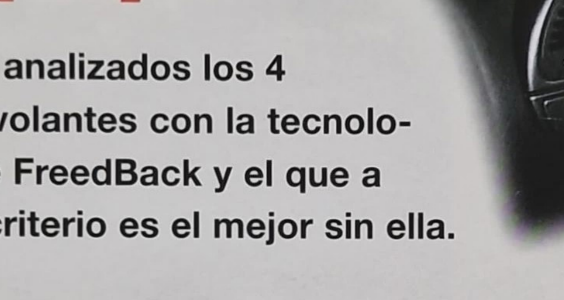
La eterna pregunta es muy clara, ¿qué nos depara el futuro, referente a *Hardware* ó *Software?*

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

VOLANTES

En el coche de papá

Han sido analizados los 4 mejores volantes con la tecnología Froce FreedBack y el que a nuestro criterio es el mejor sin ella.



Un nuevo punto de vista se nos presenta, en lo referente al mundo de los simuladores de coches, como si estuviéramos en nuestra sala recreativa preferida.
De la mano del departamento de desarrollo de Microsoft, llega la revolucionaria tecnología FORCE FEEDBACK, o lo que comúnmente se ha denominado en nuestro país Retorno de Fuerzas. Todos o casi todos pensábamos que ya nada podía sorprendernos, pero hay que reconocer nuestra equivocación. Tenemos la sensación de estar a los mandos del bólido, que controlamos en la pantalla de nuestro ordenador.



Efectivamente es así, Microsoft cada vez más integrada en el ocio, revoluciona la forma de jugar frente a nuestro PC, aplicando nuevas sensaciones cada vez más reales.
El chip desarrollado por la empresa americana, es un mini-ordenador, que procesa todas las señales recibidas convirtiéndolas en movimiento. De los productos que vamos a pasar a comentar, sin mencionar a Microsoft, solo la marca Saitek utiliza el mencionado chip. El resto, a parte claro está del ThrustMaster que no incorpora está tecnología, se basan en la misma idea, pero no cuentan con este chip.
Por lo tanto se nos presentan en nuestro laboratorio técnico cinco interesantes volantes, que permiten que sea más real el disfrutar de nuestros simuladores deportivos preferidos. Cuatro de ellos con esta revolucionaria opción y un quinto que si bien no la lleva, creemos que es el más completo dentro de su gama.
Nuestro análisis técnico está basado en cuatro juegos que a nuestra opinión, son los más relevantes actualmente. Estos son: Need for Speed III, Colin Mcrae, Monaco GP 2 y Monster Truck Madness 2.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

THRUSMASTER FORMULA 1

Este es el único que no incorpora Force Freedback. Por ello pasamos a comentarlo en primer lugar. Es sin duda el más destacado dentro de su gama, gracias a su inmejorable manejabilidad y respuesta de movimientos.



Volante

En la parte frontal se sitúan dos botones configurables, a los que se deberán de sumar otros dos en forma de palanca de cambio.
Lo que más destaca es el tacto, ya que está forrado totalmente en goma. Su estilo deportivo, se asemeja a los volantes de la Formula 1. Se echan en falta un mayor número de botones.

Pedalera

Es sin duda la más robusta de todas las que vamos a comentar con posterioridad. Tanto el material de los pedales, como de la base son de plástico duro, lo que unido a su peso le aseguran a una enorme durabilidad. Es lo suficientemente ancha como para poder situar los dos pies. Permite tanto la simultaneidad como el uso separado, de los pedales, por lo que lleva un pequeño botón en la base para conmutar. Su punto a favor es el bajo precio, en comparación con otros sistemas de sus mismas características.



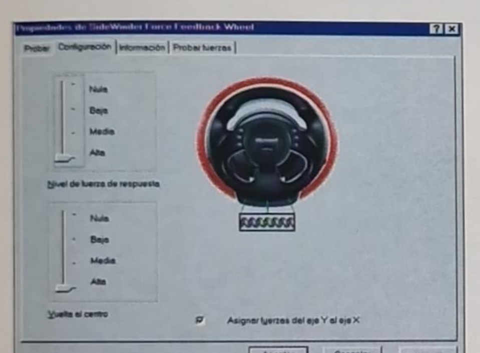
Tanto el conector del volante como el de la pedalera es de 15 pines.



SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL



Como ya se ha comentado son los impulsores de está nueva idea. Incluye los drivers en su última versión la 3.01, desde donde experimentaremos de lo que es capaz, probando como reacciona ante los diferentes terrenos que nos podemos encontrar. Incluye Cart



Precision Racing y Monster Truck Madness 2.

Volante

Consta de nueve botones, ocho de ellos programables, seis en la parte delantera y dos atrás normalmente utilizados para el cambio de marchas. El último botón se sitúa en la parte central de la unidad, cuya única función es activar o desactivar las fuerzas. La ergonomía es muy buena a la hora de conducir con él, aunque a ciertas velocidades se hace casi imposible el acceso a los seis botones antes mencionados. La respuesta en lo referente a las fuerzas y vibraciones es espectacular. Cuando lo soltamos, siempre retorna a su posición de origen el centro, como si de un coche con dirección asistida se trátese. Se echa en falta un mejor acabado en goma, para que fuera más cómodo.

Pedalera

Lo que más interesa en este apartado en su resistencia y su capacidad de respuesta. Tanto la base como los pedales son del mismo material, por lo que creemos que la durabilidad es avanzada. La base es amplia y se queda estable al suelo debido a su peso. Responde a nuestros movimientos rápidamente sin ningún tipo de problemas.

Need for Speed III

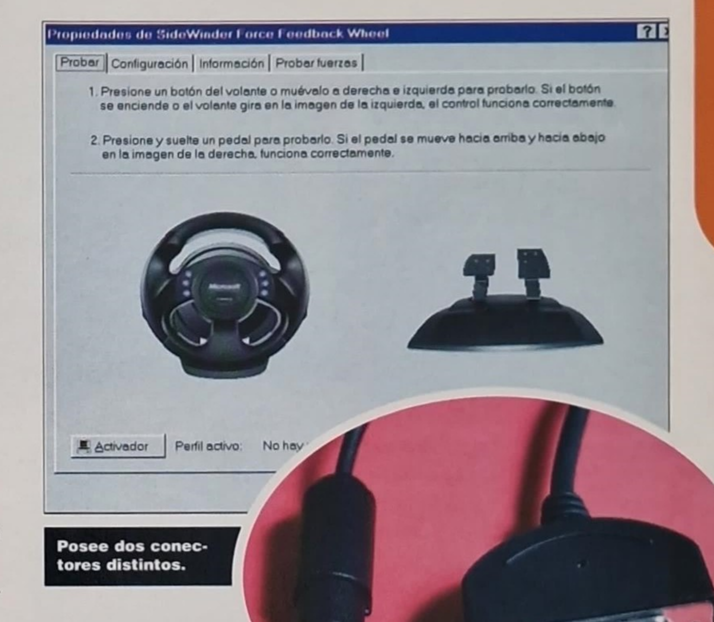
Es sin duda el juego donde hemos experimentado las mejores sensaciones. Se comporta de forma excepcional en lo referente al control. Sufriremos en todo momento en nuestras propias carnes las imperfecciones del terreno que atravesemos, nuestro volante nos lo indicara en forma de diversas vibraciones.

Colin McRae

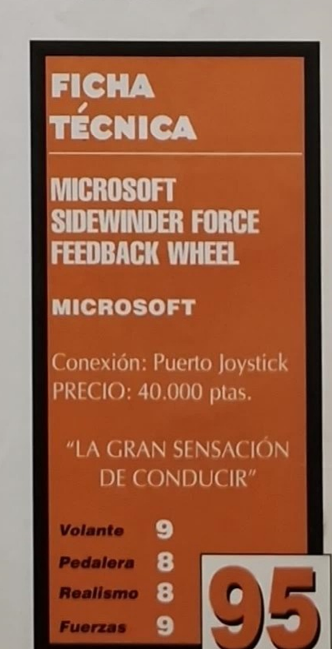
Los juegos de Rallys toman una nueva dimensión, con este volante. El realizar contra volantes está a la orden del día, sintiendo en todo momento como nuestro coche al igual que NFS3, nos obliga a realizar reajustes en nuestra posición. Como punto negativo no sentirás nada en cambios de terreno.



En las propiedades del volante podemos cambiar la dureza del mismo para conducir mejor.



Posee dos conectores distintos.



Monaco GP 2

No es el volante más indicado para carreras de Formula 1. A pesar de ello, podemos disfrutar de altas velocidades por sus circuitos. A parte del retorno del volante, solo notaremos la vibración del volante al chocar. Otra cosa muy interesante, que al partir una rueda y seguir conduciendo, también lo notaremos.

Monster Truck Madness 2

¿Está el juego hecho para el volante ó el volante para el juego? Saca lo máximo del Sidewinder, comportándose de forma excepcional. A pesar de esto, no es tan espectacular como NFS3, aunque merece la pena probarlo. Como dato curioso, si dejamos caer el vehículo sobre una rampa y al mismo tiempo nos desentendemos del volante, observaremos como dependiendo del terreno, este se mueve solo.

Análisis Global

Si no activamos la tecla Force, se comporta como un volante normal, sin ningún tipo de retorno. En líneas generales es el mejor de todos.

FICHA TÉCNICA

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

MICROSOFT

Conexión: Puerto Joystick
PRECIO: 40.000 ptas.

"LA GRAN SENSACIÓN DE CONDUCIR"

Volante	9
Pedalera	8
Realismo	8
Fuerzas	9

95

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

Otra marca de renombre, referente a dispositivos de entrada de juegos, presenta este innovador producto. Con una tecnología propia, basada en la original de Microsoft, es el único que utiliza la conexión USB, para control de las fuerzas. Incluye F1 Racing Simulator y MotorHead.

Volante

Con una forma muy parecida al Thrusmaster, debido a que los dos se basan en los originales de la Formula 1, su acabado en goma y su perfecta adaptación al usuario, es sin temor a equivocación el que mejor está diseñado. Cuenta con 4 botones en la parte frontal programables como el resto y en la parte trasera de dos palancas para el cambio de marchas. Estás son lo más parecido a cualquier volante que nos podamos encontrar en una sala recreativa.

Pedalera

En este apartado es donde el producto en general cojea. Se ve que se ha puesto mucho énfasis en el diseño del volante, pero a primera vista tanto la base como los pedales, dan una impresión de que se fueran a romper con tocarlos. Los pedales son excesivamente pequeños, en comparación con unos normales. En la base difícilmente entran los dos pies, de forma correcta. Es una pena no haberse esforzado algo más en este apartado.





Este volante es el unico que puede conectarse al puerto USB.

Propiedades de Logitech WingMan Formula Force

Probar | Probar fuerzas | Configuración | Acerca de

Pulse el botón de WingMan Formula Force que desea probar. Fíjese en la ilustración inferior, el botón se iluminará si funciona correctamente.

Este controlador admite Calibración automática, por lo que se calibrará automáticamente al moverlo por el espacio de prueba.

Volante

Pedales combinados

Aceptar | Cancelar | Aplicar

A la hora de calibrar el volante podemos cambiar muchas opciones.

Propiedades de Logitech WingMan Formula Force

Probar | Probar fuerzas | Configuración | Acerca de

Use los controles deslizantes para ajustar simultáneamente la intensidad de todos los efectos de fuerza y ajustar individualmente la intensidad de los efectos de salto y amortiguación. Haga clic en la casilla de verificación para activar o desactivar la fuerza de retroalimentación de todos los mandos del controlador.

☑ Combinar pedales (usado con la mayoría de los juegos)

☑ Activar fuerza de retroalimentación

Intensidad global 100%

Intensidad de salto 100%

Intensidad de amortiguación 100%

Aceptar | Cancelar | Aplicar

Need for Speed III

Lo que más falla en este dispositivo son las fuerzas. Ahí veces que da la sensación de que dispongamos de un volante corriente. Esto sin lugar a dudas merma sus capacidades finales. Por lo demás, el control en este juego merece la pena disfrutarlo.

Colin McRae

Al igual que los anteriores, su control es excelente. El principal problema, estriba en el manejo de la pedalera. En concreto en este juego, tanto acelerar como frenar es una práctica que se realiza más veces de lo habitual que en otro y como ya se ha comentado anteriormente la pedalera no da el tipo.

Monaco GP 2

El volante está basado en la idea original de los Formula 1, como ya ocurre con el Formula 1 Racing Wheel. Gracias en parte al diseño y control, la jugabilidad es impresionante.

Monster Truck Madness 2

Después de incontables pruebas, hemos observado que se maneja mejor teniendo desactivada la fuerza.

Análisis Global

Sin duda su punto más negativo, a parte de la pedalera, es lo referente a las fuerzas. Según un comunicado de Microsoft, el experimentar las fuerzas por puerto USB todavía está en desarrollo.



FICHA TÉCNICA

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

LOGITECH

Conexión: USB ó Puerto Joystick

PRECIO: Consultar

"SU PUNTO MÁS NEGATIVO SON LOS PEDALES"

Volante	9
Pedalera	5
Realismo	7
Fuerzas	5

75



RACE LEADER FORCE FEEDBACK

También con su propia tecnología, presenta otra forma distinta de conexión a nuestro PC. Mediante el puerto serie, serán aplicadas todas la fuerzas. Tiene como mayor punto a favor su bajo precio, en comparación con sus competidores.

Volante

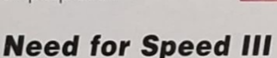
A pesar de que cuenta con un gran número de botones, todos programables, le falla la ergonomía y su extraño diseño futurista. La primera impresión al sacarlo de la caja es muy negativa, ya que no da la sensación de ser un volante para competición. Como incorpora una serie de botones para controlar los puntos de vista en simuladores aéreos es en este momento cuando nos damos cuenta de su revolucionario diseño. Suele fallar mucho el retorno al centro, quedándose la mayoría de las veces a la mitad.

Pedalera

El pagar un bajo precio por un producto, no tiene que ser motivo de que sea de baja calidad. De todas maneras en este caso si se cumple está premisa y una vez más vuelve a fallar lo mismo. Aunque incorpora unos especie de balancines en los pedales, lo que le hacen ser más adaptables al pie, en términos generales no supera la nota quedándose muy por debajo de sus competidores. La plataforma en esté caso también es pequeña.



El aspecto futurista del volante lo hacen muy atactivo, aunque la pedalera no es bastante robusta frente a otras.



Need for Speed III

Las vibraciones en los distintos tipos de terreno, son llevadas a la máxima potencia, no así el retorno del volante a su posición original.
No se hace cómodo el control del coche, debido al extraño diseño.



Colin McRae

Ocurre lo mismo que con el NFS3. Como diferencia se siente más el terreno en nuestras manos, a diferencia que el resto de los fabricantes. Tal vez sea debido al tipo de conexión que utiliza.



Monaco GP 2

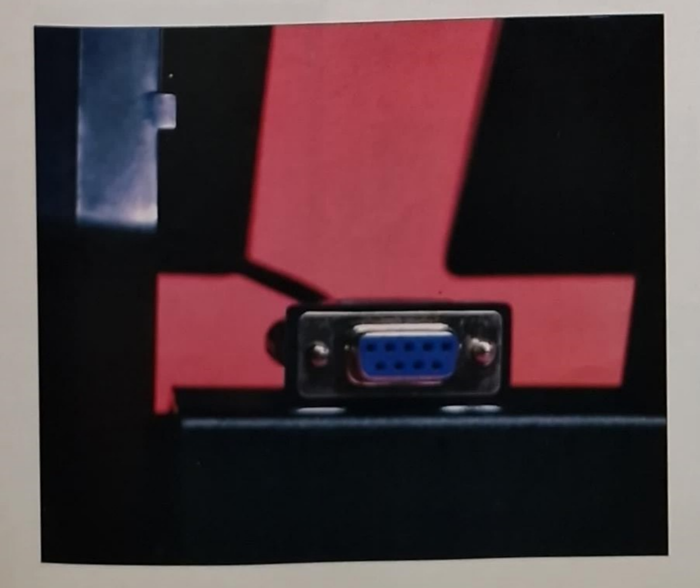
Hemos podido observar que donde de verdad mejora con respecto a sus competidores es en carreras legendarias, teniendo un control casi intenso sobre el coche. En carreras normales no le sacaremos todo el provecho al juego.

Monster Truck Madness 2

Aunque el control es complicado en este juego, con este volante se hace casi imposible. Como punto a favor es que podemos configurar las teclas de vistas, para observar la conducción desde distintos sitios.

Análisis Global

Es cierto que por regla general el bajo precio de un producto, nos da a pensar que el producto en términos generales no va a ser excelente.
En este caso esto se confirma, quedándose muy por detrás del resto. Un apunte a tener en cuenta es que hemos probado el producto con simuladores de vuelo y se comporta de forma inmejorable.
Es una lastima que una gran compañía como *Guillemot*, haya pensado más en competir a bajo precio, en detrimento de la calidad.



FICHA TÉCNICA

RACE LEADER FORCE FEEDBACK

GUILLEMOT
Conexión: Conexión serie.
PRECIO: 25.000 ptas.

"EL BAJO PRECIO ES SIN DUDA SU PUNTO MÁS FAVORABLE"

Volante	6
Pedalera	6
Realismo	6
Fuerzas	6

65

R4 FORCE WHEEL

La odisea comienza a la hora de desembalar el producto, ya que nos encontramos que tenemos que instalar un pequeño taller de montaje en nuestra habitación. El volante al completo viene por piezas que hay que ensamblar, como si de un puzzle se tratase. Esto a priori no es problema, excepto que pierdes aproximadamente una hora en dejar todo listo. El problema serio, se presenta en el momento que la base del volante no coincide con los dos botones principales, siendo harto complicado para llegar a que aquello funcione.

Pedalera

De todas las comentadas está se lleva la palma, en lo referente a su baja calidad. No es lo suficientemente robusta, como para poder soportar el suficiente trote de los pies.
Si ha esto unimos que el tamaño de la plataforma es dos veces inferior a cualquiera de las anteriores, no hay más que decir.



Need for Speed III

Se comporta igual que con el volante de Microsoft, aunque con una variante y es que le falla la ergonomía. Referente a las fuerzas no existe ningún tipo de variación.

Colin McRae

Como punto a favor, sacaremos más partido al cambio mediante palanca, que por pulsadores. Las fuerzas se comportan como el resto.

Monaco GP 2

No se le saca tanto partido a la palanca de cambio como ocurre en el Colin McRae aunque la sensación es muy buena. Se echa en falta la posibilidad de contar con más botones definibles.

Monster Truck Madness 2

Se comporta exactamente de igual forma que con el de Microsoft, aunque tendremos el problema de no contar con suficiente botones.

R4 Force Wheel, posee dos tipos de conectores diferentes, siendo uno similar al del teléfono.

Volante

Cuenta solo con los dos mencionados botones, más una palanca de cambio como el *Thrustmaster*, todos ellos configurables. A su favor, diremos que en la fase de montaje, podemos ajustar el nivel de inclinación en altura de la base, para de está forma estar cómodos a la hora de controlarlo.



Análisis Global

Contando con la nueva tecnología desarrollada por Microsoft la casa Saitek no ha sabido sacar el máximo partido, de lo que sin duda hubiera sido un serio competidor y que a mi opinión se ha quedado en quiero y no puedo. No se entiende el porque vender el producto desarmado, teniendo que organizarlo antes de poder disfrutar. Puede que sea, por motivos de transporte pero sin duda no es lo normal.Es una lastima que no haya presentado un producto a la altura

FICHA TÉCNICA

R4 FORCE WHEEL

SAITEK
Conexión: Puerto Joystick
PRECIO: 39.990 PTS.

"SE ESPERABA MUCHO MÁS DE ESTE PRODUCTO"

Volante	5
Pedalera	4
Realismo	6
Fuerzas	9

60



HIT PARADE

1 Speed Busters

=



Continúa en la primera posición haciendo que sea uno de los mejores juegos de coches que se han visto hasta el momento.
Además posee unos gráficos impresionantes.

2 SiN

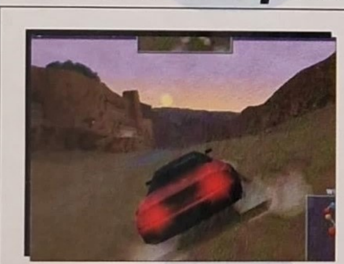
N



Un gran juego 3D con unas escenas picantes que dan un toque la mar de original. Las armas es la principal característica.

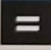
3 Need For Speed III

▼



Pierde aceite la tercera entrega del juego de coches más popular de finales de los 90. No se mantendrá mucho tiempo en la lista.

4 Sonic R



=



Los más pequeños de la casa hacen que este juego se mantenga en la misma posición del mes anterior. Sonic, es el mejor.

5 Fifa 99



N



Nueva entrada de la edición del 99 del juego de EA Sports al cual pone imagen en nuestro país Fernando Morientes.

Los más vendidos

A continuación te mostramos los diez programas para lo PC más vendidos en la cadena de tiendas que hay repartidas en toda España, Centro Mail. La lista cambia cada mes:

1. FIFA 99
2. TOMB RAIDER III
3. NBA LIVE '99
4. CAESAR III
5. CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW
6. GRIM FANDANGO
7. BLADE RUNNER
8. AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA EXPAN
9. AGE OF EMPIRES
10. HALF-LIFE

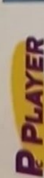
Ganadores nº 42

DAVID GRANÉ FERRÉS (BARCELONA)
ADOLFO C. SANTANDER (ALICANTE)
FCO J. SABATER (ALICANTE)
FELIPE IBAÑEZ (MADRID)
ANTONIO QUINTANILLA (SEVILLA)

Sumate Hit Parade

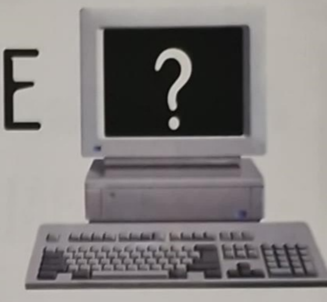
Participa en nuestro Hit Parade con una postal indicando tus tres juegos favoritos...
PC PLAYER –Hit Parade-
C. Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



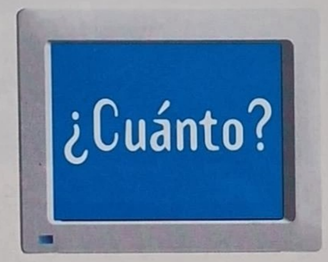


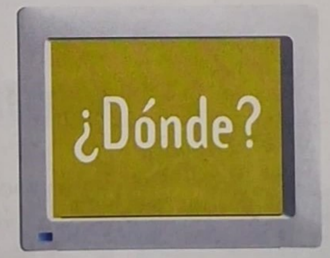


INTERNET ASEQUIBLE

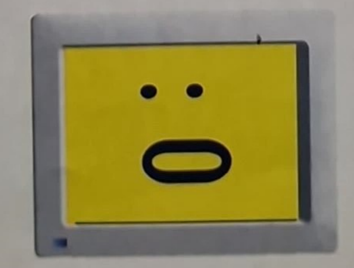












Pack Racing Power

DISTRIBUIDOR: New Software Center

PRECIO: 4.975

VALORACIÓN



El mes pasado ya os comentamos que la casa Sierra ha lanzado al mercado una serie de Pack catalogados por tipos de juegos.
En esta ocasión analizamos el pack que contiene tres fantásticos simuladores de coches. Nascar Racing 2, la más popular y excitante carrera traída desde los EEUU al PC. Imagínate al volante de increíbles bólidos de 700 caballos, tomar una curva a 200 Mhp rodeando por los coches de los otros pilotos... y donde el más leve descuido supone la victoria o la derrota. Posee



unos gráficos en SVGA y podemos jugar partidas en multijugador.
Gripped Off-Road Championship es otro de los tres títulos de este pack. Impactantes prototipos para contagiarte la acción más intensa. Compite a través de desiertos, selvas tropicales o inmensas praderas y si no te basta, diseña tus propios circuitos con el editor que se encuentra en el interior del juego. Además podemos correr en partidas multijugador vía módem y red con diferentes cambios de cámara.
Y por ultimo aunque no menos importante IndyCar II. Un juego muy famoso del cual se han basado otras compañías para sacar juegos que no están a altura.
Este juego es un paso más en los simuladores de coches, con más de 15 nuevos circuitos, gráficos mejorados y sistemas de inteligencia artificial. Ahora que ya hay maquinas potentes para mover estos juegos con alucinantes gráficos. Este es un pack que no puede faltar en la estantería de tu cuarto.

Resident Evil

DISTRIBUIDOR: Virgin

PRECIO: 2.995

VALORACIÓN





Dentro de poco aparecerá en nuestras paginas analizada la segunda parte para PC de este juego. Como muchos sabréis al igual que la primera entrega, este salió primero para la consola PSX.
Pero para conmemorar su lanzamiento Virgin saca en su White Label este título. Este juego requiere por obligación una tarjeta equipada al menos con 4Mb. De memoria de vídeo.
Una serie de ataques sangrientos en la zona que rodea un remoto laboratorio de biotecnología lleva al grupo especial de tácticas y salvamento S.T.A.R.S, a entrar en acción. En el momento de su llegada, las comunicaciones del equipo Bravo se interrumpen de forma misteriosa.
Ahora todo está en manos de tu equipo.
Llegas a la aislada mansión sin armamento y desesperado. Armarte con cualquier objeto que puedas encontrar es tu principal objetivo para sobrevivir. La cuestión es: ¿podrás encontrar la salida? Y la más importante ¿saldrás vivo?

Ignition

DISTRIBUIDOR: Virgin

PRECIO: 2.995

VALORACIÓN



Con la exótica gama de vehículos y en algunos de los circuitos más duros jamas vistos, tendrás que embestir, rozar, irrumpir con fuerza y usar otras maneras poco deportivas para conseguir la victoria.
Si descubres un atajo por donde escabullirte, úsalo, si tu contrincante sube con dificultad por el borde del acantilado, dale un empujón.
Una vez que hayas batido a los coches contrarios controlados por el ordenador, consigue un compañero y prueba el modo multijugador, en este juego no necesitarás un módem para jugar uno contra otro. El juego consta de 11 vehículos y siete circuitos.
Además es un juego totalmente compatible MS-DOS y Windows 95.
Incluso si conseguimos el parche en su pagina oficial podemos jugar con las famosas tarjetas aceleradoras 3D.
Un juego al estilo Micro Machines, con el cual pasaremos multitud de horas pegado frente la pantalla de nuestro ordenador.



INTERNET

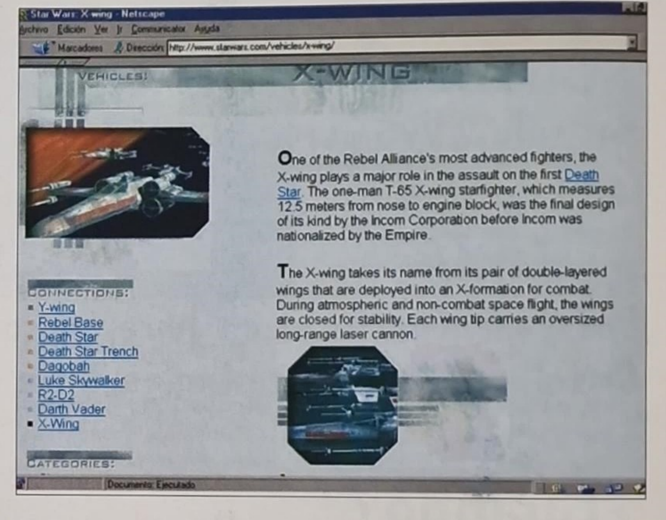
STARWARS

http://www.starwars.com

Cada vez está más próximo el estreno de una nueva entrega de la saga de Starwars. Por este motivo hablaremos este mes de lo que podemos encontrar sobre ella en su página oficial.

H*ace mucho tiempo...”* esta es la famosa frase con la que hace ya más de veinte años comenzó una de las sagas más taquilleras y con más seguidores de la historia del cine. Nadie podía imaginar entonces, ni tan siquiera el propio George Lucas, que las aventuras espaciales de personajes ahora tan conocidos como Luke Skywalker o Han Solo, iban a crear tantos adeptos. Y sorprende aún más que este éxito se haya mantenido durante varias generaciones. Quizá esto último que acabo de decir, lo de las generaciones, fue la escusa perfecta del señor Lucas, para lanzar hace unos meses en los cines de todo el mundo una versión especial de la trilogía.

Se “limitó” a limpiar las películas originales para darles un colorido espectacular, las escenas de combates espaciales entre el Imperio y la Alianza Rebelde se hicieron de nuevo pero en esta ocasión cambiando las maquetas por los efectos generados por ordenador y así una larga lista de mejoras. Pero a muchos no les convenció esta escusa y vieron en esta reedición, una forma de amasar dinero para realizar la nueva trilogía.





Episodios

Imagino que todos sabéis que las tres entregas aparecidas hasta el momento de Starwars, corresponden a los episodios IV, V y VI. A todos nos extrañó que George Lucas pasara directamente al cuarto episodio de la saga original, pero quizá lo hizo por concentrarse en estas entregas las batallas más espectaculares entre Rebeldes e Imperio.

Ahora y después de mucho tiempo está a punto de llegar a nuestras salas cinematográficas el capítulo I.

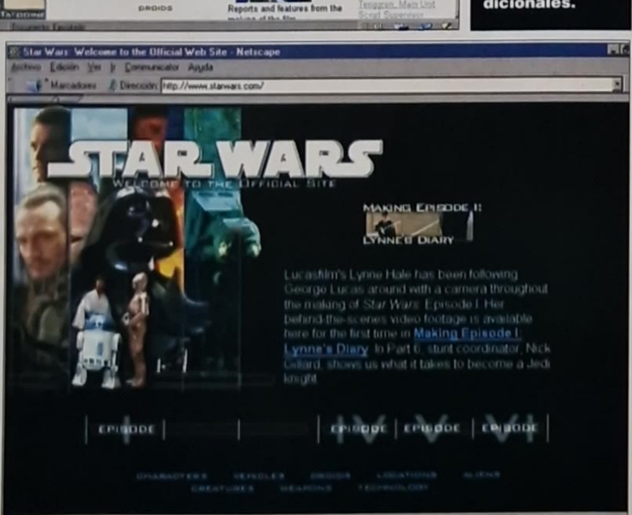
En él, se narran las aventuras de un joven Skywalker junto con a su padre antes que pasara a formar parte del lado oscuro.

Lo que se ha podido ver hasta ahora de la película es muy espectacular y nos hace pensar que toda la esencia de la saga se mantiene pero aprovechando los últimos avances informáticos para la realización de los efectos especiales. En ésta página web podemos bajarnos el trailer que se proyectó en las salas americanas y que hizo que mucha gente hiciera largas colas sólo por verlo. Además de este vídeo, hallaremos multitud de datos e imágenes que no deben faltar en la colección de los fanáticos de la saga.

El nuevo episodio de la saga Star Wars será visto por todos los fans incondicionales.

Un nuevo motor gráfico para aumentar la suavidad

Esta información se encuentra muy bien estructurada en diferentes categorías ya sea por personajes, vehículos, armas, robots, aliens, etc... y todo ello muy bien explicado. Esto es una pequeña parte de lo que encontraréis en esta Web, por lo que os recomiendo que no tardéis en visitarla. www.starwars.com



Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

Microsoft Digital Sound System

PC PLAYER RECOMENDADO

Cuando compramos un ordenador nos fijamos mucho en la potencia que nos dan los altavoces que nos regalan, pero no nos damos cuenta que no es una potencia real, sino únicamente nominal.



Ahora Microsoft en su afán de dar un servicio más completo al usuario, nos presentan después de haberlos visto en el pasado certamen del SIMO TCI una serie de SubWoffer.
El conjunto cuenta con dos altavoces que se encargan de dar los tonos agudos y medios y un Subwoofer de una potencia de 80 Watios "reales".
Realmente la calidad alcanzada por este conjunto es muy alta eso si siempre que no nos descuidemos y lo enchufemos a la salida de línea amplificada, esto llevaría radicalmente a la distorsión total pensando que hemos hecho una inversión inútil.

Funciones

El altavoz izquierdo viene equipado con todos los mandos de control. Dos palancas de control de volumen, dos de control de graves y una con función de mute por si no escuchamos a nuestro compañero son todos los botones que incorpora.
Cuando llegaron a nuestras manos estos altavoces pensamos "que caros" pero después de mucho andar mirando otras marcas y comprobando calidades de minicadenas del marcado llegamos a la conclusión de que este es un producto con gran calidad tanto de sonido como de materiales. Además de una conexión a la salida de línea, este fabuloso artefacto lo podemos acoplar al puerto USB. Con esto no será necesario tener una tarjeta de sonido instalada en nuestro ordenador, pasando a ser, altavoces y tarjeta de sonido compatible Microsoft. Claro que hay que tener en cuenta que la calidad de sonido no es mala no se puede comparar a las de las nuevas tarjetas PCI que hay en el mercado, pero si solucionamos los problemas que siempre se nos plantean con los dichosos slots de la placa base evitándonos de esta forma ocupar uno. Equipado con un dispositivo de detección de sobretensión hacen un "tanque del sonido" a este producto.



Un producto que nos dejara con la boca abierta, aunque su precio es muy elevado.



Contratiempos

Los problemas que se nos han planteado son los siguientes: el poco diámetro del cable de alimentación y el de los altavoces nos limitan mucho en espacio. También debido a su potencia al incrementar mucho los bajos del equipo el Subwoofer se desplazará como si estuviera poseído por el mismísimo diablo.
Hemos hecho perrerías con ellos, aumentado el volumen al máximo, subido, bajado y exceptuando los pequeños detalles de potencia y vibraciones han dado un resultado impresionante. Un conjunto de dos altavoces y un subwoofer que tiene un precio de 39.990 pesetas y que realmente merece la pena pagar tanto dinero.

Óscar Casado
ocasado@towercom.es

FICHA TÉCNICA

MICROSOFT DIGITAL SOUND SYSTEM

Dist: Microsoft
Precio: 39.990 pts

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: Pentium 166 16 Mb. RAM, Windows 98, puerto USB, 10 Mb. de espacio libre en disco duro. Compatible con Windows 98 y Windows 95 con soporte a USB.



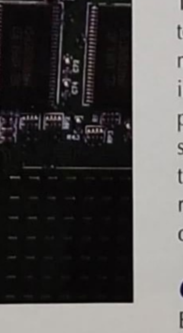


Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT

La última estrella en tarjetas gráficas de Creative ha llegado. La Riva TNT hace honor a su nombre y resulta explosiva.
¿Será capaz de desbancar a las 3Dfx?

Explosiva sí, pero no en el sentido negativo, desde luego. Con el auge que últimamente han experimentado las tarjetas gráficas 3D, los fabricantes se han ido decantando por las soluciones completas 2D/3D integradas en la misma placa. Así no se gastan dos ranuras de expansión del PC y, además, se puede aprovechar el bus AGP, que para eso se inventó. Creative nos ofrece su propia idea de lo que debe ser la tarjeta gráfica del futuro inmediato, presentando su Riva TNT, basada en el conocido chip de nVidia. En vista de que las ventas de los productos basados en 3Dfx se encuentran por debajo de las expectativas iniciales, se buscan nuevos chips que satisfagan la creciente demanda de potencia de los usuarios.

La Riva TNT de Creative viene al encuentro de estas peticiones, con 16 MB de SDRAM de 125 MHz en placa (no ampliable en ningún caso), lo que permite resoluciones en 2D de hasta 1920 x 1200 con una profundidad de color de 24 bits y en 3D de hasta 1600 x 1200. Gracias a su RAMDAC de 250 MHz soporta refrescos de hasta 85 Hz en su mayor resolución. Tanto el motor gráfico como el framebuffer operan a 128 bits internamente, lo que viene a redundar en 180 millones de texels/segundo y 6 millones de triángulos/segundo, ambos valores de pico. Para poder obtener estos rendimientos, la TNT monta un caché interno de 12KB. Se fabrica tanto para el bus PCI, como para el AGP, aunque el rendimiento de este último tipo es ligeramente superior al PCI, debido a que soporta la especificación AGP 2X completamente. En su parte de 2D, la placa responde perfectamente a las necesidades actuales ya que, además del motor habitual, incluye soporte hardware para descompresión de MPEG1 y MPEG2, con stretching vertical y horizontal.



En cuanto a rendimiento real en 3D, hay que decir que la Creative Graphics Blaster se queda muy cerca de dos Voodoo 2 en modo SLI y, en algunos casos, supera a una sola Voodoo 2. Básicamente la ventaja reside en que se puede jugar a 1024 x 768 sin pérdida apreciable de rendimiento y que el motor 3D es realmente potente. También hay que decir, que la tecnología de la Riva es algo más moderna que la que implementa la Voodoo. Esto se puede notar en el filtrado anisotrópico, la modulación de texturas, las texturas procedurales y el bump mapping, del que carece el chip de 3Dfx.

Otras tarjetas

El tiempo no pasa en vano y parece que hay un nuevo competidor en la campo de batalla de las tarjetas 3D. Y aunque ya está anunciada la Voodoo 3 , habrá que ver a qué precio sale a la calle. Máxime cuando se tiene en cuenta que se suministra, al más puro estilo Creative, junto con dos juegos completos (Forsaken e Incoming) así como un programa de presentaciones multimedia en D3D, el conocido Scala. Finalmente, como último detalle adicional, se puede encontrar una utilidad para calibrar el monitor perfectamente.Un conjunto para remozar gráficamente nuestro ordenador.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

FICHA TÉCNICA

CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER RIVA TNT

Dist: **Creative**
Precio: **24.900 pts + IVA**

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Pentium 166 16 Mb. RAM, Windows 95 ó 98 y Slot AGP libre.





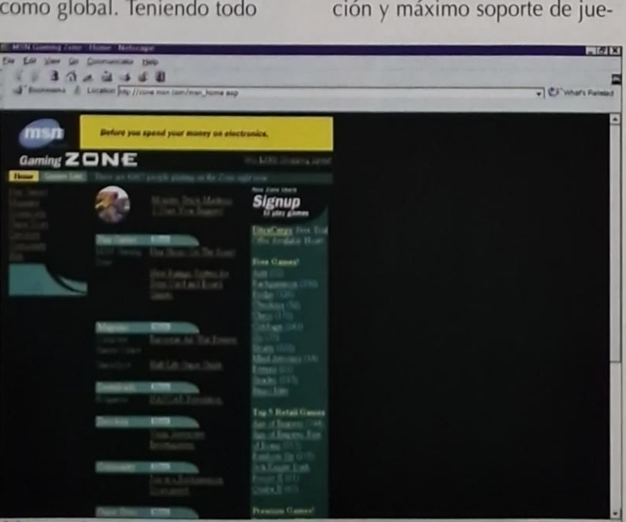
INTERNET

Disfruta jugando en la red

¿Estás harto de matar siempre a los mismo enemigos ? ¿Te aburre, su a veces escaso nivel de inteligencia? ¿Estás preparado para enfrentarte con un enemigo humano? La gran red mundial te espera.



Con el paso de los años está creciendo a pasos agigantados, dando oportunidades a todo tipo de actividades sin necesidad de estar relacionado con la informática. Lo que en un comienzo sería una red de seguridad, se ha convertido en una herramienta para cualquier usuario que quiera estar informado, o simplemente entretenido. Pues bien, cada vez son más los programas que soportan la opción de juego multijugador, tanto para red local como global. Teniendo todo esto en cuenta las facilidades de conexión son inmensas, por lo que solo necesitamos un módem, una conexión a Internet y nuestro juego preferido, para poder disfrutar con multitud de usuarios en cualquier parte del planeta. Si bien existe gran cantidad de utilidades para poder disfrutar, vamos a tener en cuenta los siguientes criterios. Los programas que se van a comentar a continuación se han elegido por utilización asidua, dificultad de configuración y máximo soporte de juegos que existen en el mercado. Por lo tanto solo vamos a comentar las utilidades para jugar, lo que comúnmente se denomina "*site* agregado", si bien existen "*sites* específicos" para solo determinados juegos, pero sobre ese tema no vamos a tratar. Sin duda el único objetivo de todas estas herramientas es la diversión a la máxima potencia.



La conexión a Internet en nuestro país es muy lenta

Internet Gaming Zone

Como no podía ser de otra manera, *Microsoft* ha entrado en la batalla de los juegos en red por la puerta grande. Con más de 1.5 millones de usuarios dados de alta, estando cerca de 10.000 jugadores enganchados simultáneamente, hacen de este servidor un gigante de la comunicación. Esta zona para jugar tiene más de 40 juegos disponibles y funcionando, pasando desde la sencillez de cartas y tableros como *Hearts* o *Monopoly*, hasta la complejidad como *Jedi Knight*, *MechCommander*, *Quake II* y *Close Combat*. Este *site* alberga más de 300 torneos cada mes, con todo tipo de categorías. Para ello sólo deberemos consultar el calendario y apuntarnos para tal evento. También podemos disfrutar comentando todo sobre los juegos en su *chat* que es gratuito, donde expresaremos y discutiremos nuestras opiniones con infinidad de usuarios. Para poder jugar a juegos denominados de categorías *Premium*, deberemos de abonar una pequeña cuota. Cuando nos dispongamos a jugar, tenemos que tener en cuenta una serie de normas, teniendo cuatro variantes. Si el

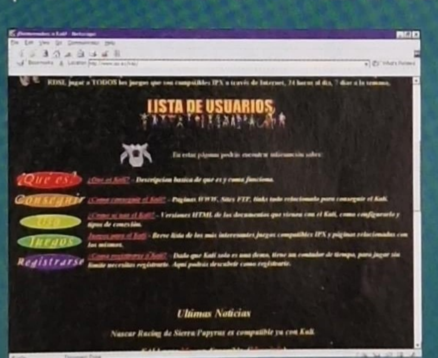
Kali 95

Es sin duda el mejor, más completo de todos y más conocido, ofreciendo muchos más servicios y



soporte que el resto. Es necesario que registremos el software en su pagina *web*, pagando solo una vez $20, recibiendo a cambio un paquete de software que nos permitirá jugar con una gran variedad de juegos de ordenador con cualquier persona que este enganchada a su servidor, independientemente de la plataforma informática que tenga. Esto quiere decir que tanto usuarios de PC Win98 ó Windows NT, podrán medirse en contra de los usuarios de MAC. Su página *web* no incluye ni torneos ni campeonatos, defendiendo solo una idea "jugar por jugar".

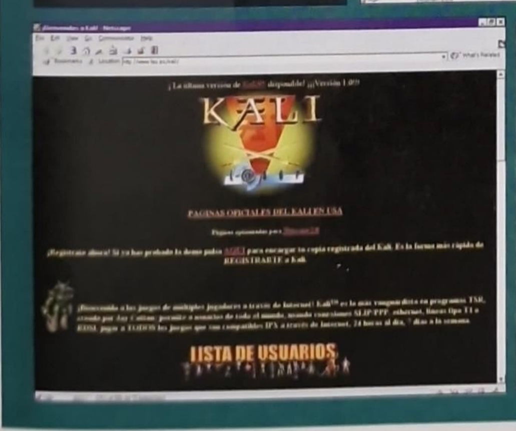
Nos ofrece más de 600 servidores en 65 países, con más de 250.000 jugadores conectados simultáneamente. Los juegos que más están en alza son: *Starcraft, Warcraft 2, Quake 2, Duke Nukem 3D, Descent* 1 y 2, *Mechwarrior* 2, *Forsaken, Diablo, Command & Conquer, Red Alert, Age of Empires* ó *Unreal*. La última versión que existe en la red es la 1.59, con fecha 3 de diciembre de 1998, no ocupando más de 3mb. Esta última versión respecto a las anteriores añade soporte para juegos de última aparición como *Delta Force, Blood 2* y *Descent 3* demo. Es necesario registrar la copia para poder acceder a todas sus opciones, de lo contrario tenemos restricciones y un limite de 15 min. para poder jugar.

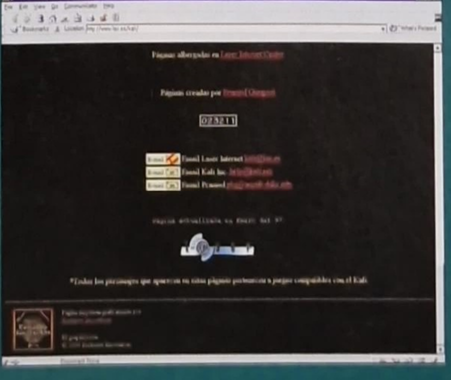


Cuenta con su propio programa de *chat*, con el que podemos mantener conversaciones con el resto de jugadores.

La configuración es muy sencilla, ya que él mismo se encarga de buscar por el disco duro los juegos que tenemos instalados, así como el tipo de conexión que estamos utilizando. Como punto negativo jugar *Online* es muy peligroso, altamente adictivo y extremadamente entretenido, pudiendo ocasionar perdida de sueño y altas facturas de teléfono. Su URL en Internet es **www.kali.net** totalmente en inglés, si bien existe una en español pero su última actualización es de Enero de 1997, **www.las.es/kali/**.

Deberemos registrarnos antes de hacer cualquier otra cosa. En kali contamos con tiempo límite de 15 min. para poder jugar.

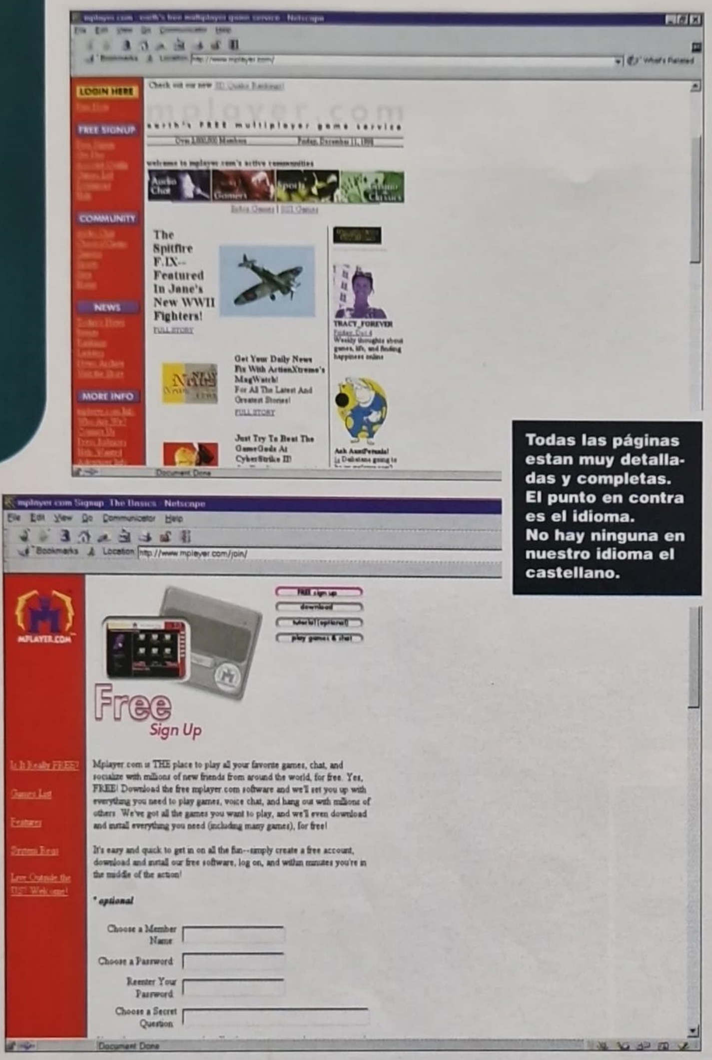


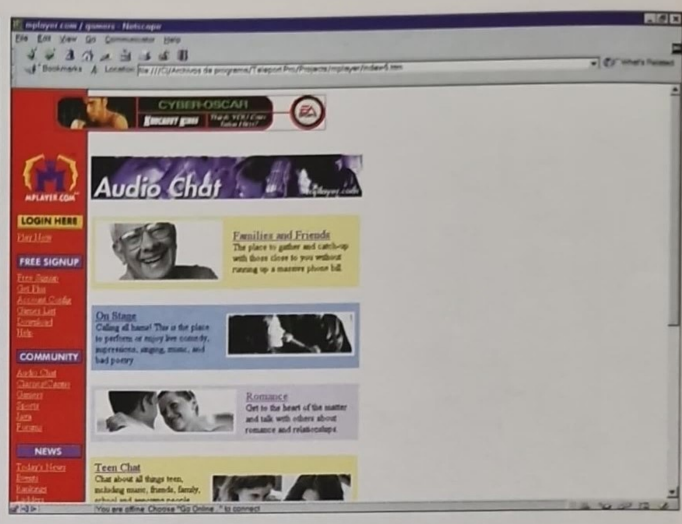


símbolo que aparece al lado del juego es un CD, se requiere el juego original en nuestro ordenador. Si lo que aparece es una T, está disponible la versión demo para ser descargada o si por el contrario es una Z es un juego Premium, por lo que se requiere pagar una pequeña cuota. Finalmente, si lo que nos indica es FREE, entonces es gratis y pudiendo jugar de inmediato, si bien esto soló suele ser para juegos antiguos o de tablero. Lo que si queda claro es que no necesitamos de ninguna utilidad externa en nuestro disco duro, siendo el propio servidor o el juego en cuestión, los que se encargarán de configurar todas las opciones necesarias para poder jugar. De esta manera *Microsoft*, en su afán de acaparar con todo también pone su mano en esté tipo de actividades. Su dirección es **www.zone.com**.

mplayer.com

Este servidor está trabajando duramente en la construcción de un entorno entretenido, ofreciendo hasta el momento: toneladas de actividades, costes razonables (la gran mayoría son gratis) y más de 80 juegos a elegir. Si tu deporte preferido es el golf estas de enhorabuena, siendo su juego estelar *Links*, el cual es sin duda el mejor juego de golf de todos los tiempos, pudiendo participar en interesantes campeonatos con más de $8.000 en premios. Recientemente se ha instaurado un nuevo concurso, con el curioso título "Queen of the Hill II" o lo que es traducido a nuestro idioma "La reina de la montaña II", donde jugadoras femeninas participan en





Todas las páginas estan muy detalladas y completas. El punto en contra es el idioma. No hay ninguna en nuestro idioma el castellano.

grandes partidas de Quake, con el objetivo de conseguir el titulo de campeonas de la red. El software que necesitamos se denomina **Gizmo**, teniendo que descargarlo de la red y ocupa no más de 930 kb. Pero antes de hacer esto, tendremos que darnos de alta en la base de datos del servidor, esto sólo lo tendremos que realizar una única vez. Tendremos que perder parte de nuestro valioso tiempo en rellenar todas las casillas, ya que se nos hacen multitud de preguntas. Todo esto es gratis, aunque también existe la posibilidad de crearnos una cuenta honoraria denominada **Plus**. Las tarifas no son excesivas, $3.95/mes o $39.95/año, existiendo una oferta por dos años a $49.90. Aunque para poder disfrutar de está característica, se aconseja que el tipo de conexión que tengamos sea de acceso rápido. De está manera tenemos acceso a todas las posibilidades que nos ofrece este servidor. Una vez hecho esto estaremos en perfecta disposición para elegir nuestro juego favorito y acabar con todo aquél que se nos cruce en nuestro camino. Su página en Internet es **www.mplayer.com**.

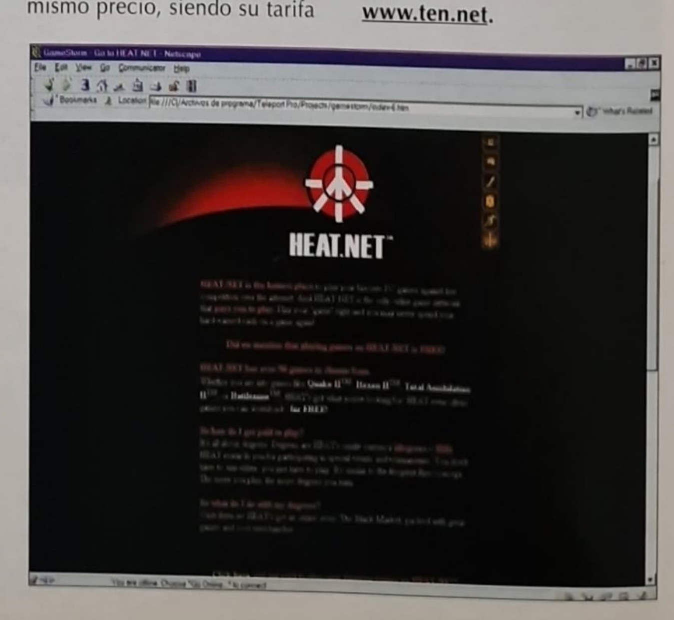
Kali 95 es el más conocido y popular de todos

Total Entrertainment Network

Conocido generalmente como TEN este servidor reclama la posibilidad de tener accesos más rápidos en la red para poder jugar. Debido a que la mayoría de sus juegos están orientados en la acción pura, es sin duda un factor que todos los jugadores tienen en cuenta.

Contamos con la posibilidad de muchos servicios gratis

Los largos tiempos de espera en la conexión o la transmisión de datos lenta, es un handicap para este tipo de servidores. La mayoría de los juegos que soporta son acción 3D como, *Quake*, *Blood*, *Warcraft*, y *Diablo*. Cuenta con los derechos para más de 30 juegos *Online*, de grandes compañías de soft. A la hora de registrarnos todo lo que se nos ofrece está al mismo precio, siendo su tarifa de $10/mes por cinco horas y $2 cada hora adicional. Una vez hecho esto podemos descargar su programa que no ocupa más de 8mb. De este modo entraremos en un *ranking* que es actualizado semanalmente, dependiendo de nuestras aptitudes dentro de la diversidad de juegos que contiene y que a final de año es revisado consiguiendo un suculento premio. En su contra tiene que, el acceso a este servidor desde nuestro país es muy lento, desconociendo el porque de tal situación. Podéis recoge más datos en la página oficial de Ten: **www.ten.net**.



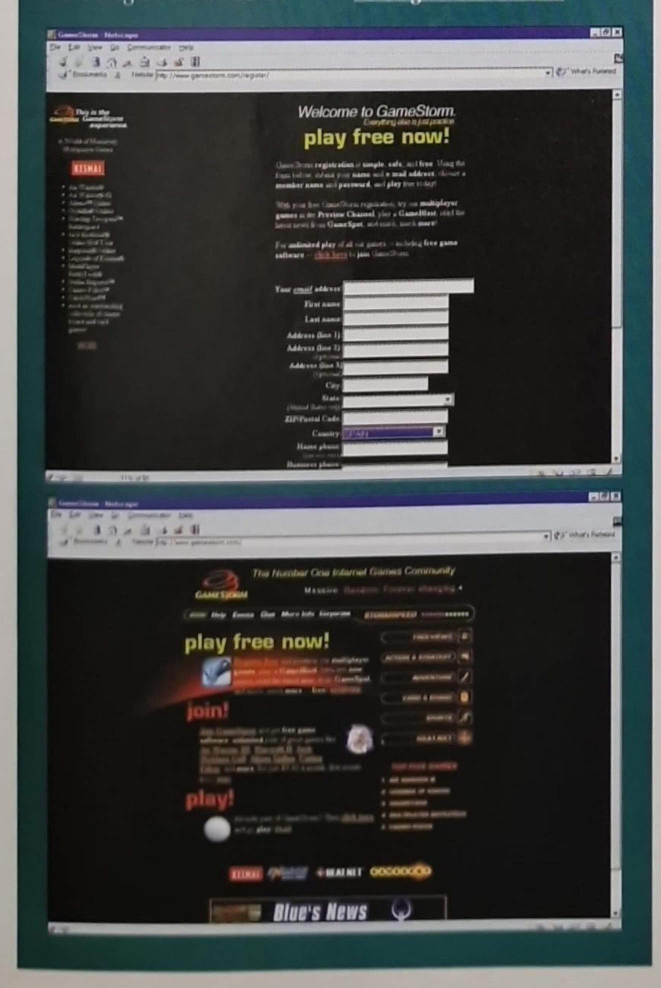
Gamestorm

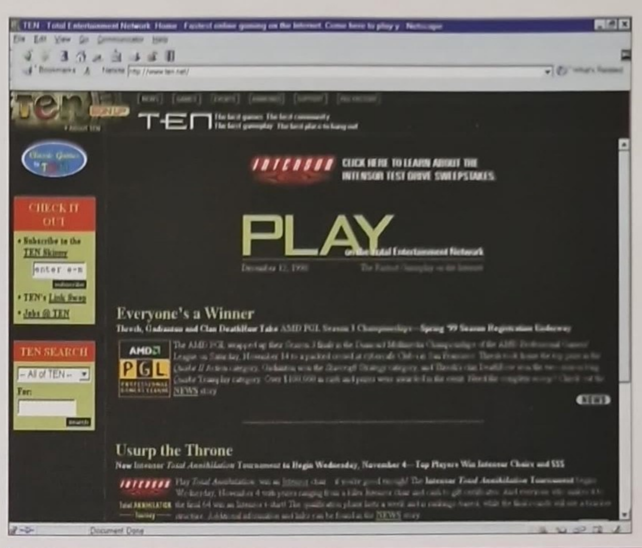
De todos los comentados es el menos conocido en nuestro país. Lo primero que tendremos que hacer es descargar el software de conexión del servidor. Al igual que el resto es necesario que nos registremos en su base de datos, posibilitando el acceso a muchos juegos gratis para poder jugar de forma inmediata. No cuenta con la posibilidad de muchos juegos de acción, siendo la norma habitual juegos de cartas, tablero o estrategia por turnos, como por ejemplo *Panzer General*, aunque merece la pena disfrutar de uno de los mejores simuladores de vuelo en la red *AirWarrior III*.

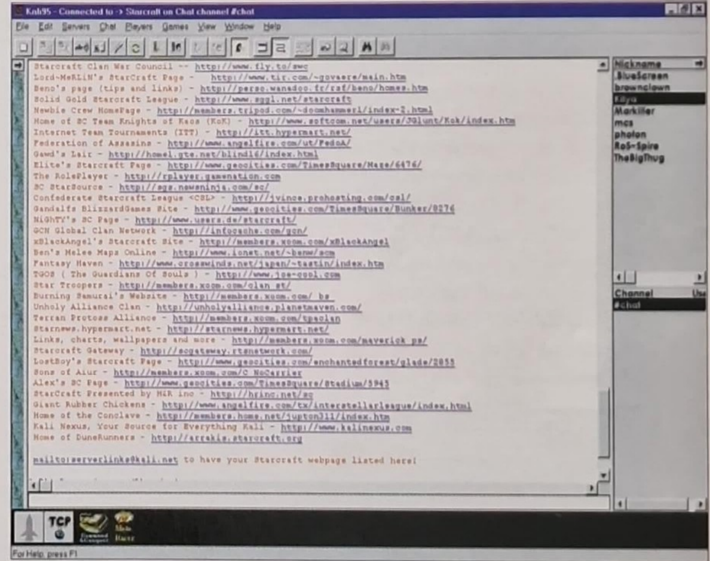
Otro punto negativo es la gran variedad de precios que ofrece, que son un autentico galimatías creando mucha confusión, debido a la gran cantidad de posibilidades que se nos ofrece. Pero todo esto se contrarresta con la gran calidad de sus productos y todas las opciones que ofrece.

A fecha actual se cuenta con un interesante evento, *Solaris Lance League II*. Batalla multijugador que está compuesta por 20 equipos, que durante 12 semanas estarán luchando entre sí con un solo ganador final.

Este servidor tiene enlaces con otros dos más, con el objetivo de incrementar su negocio. Estos son, **www.engagegames.net** y **www.heat.net**. Este último se define como el sitio más caliente para jugar tus juegos favoritos en la red y tiene una frase muy característica, "pagas lo que juegas", no más. Su página oficial es: **www.gamestorm.com**







Conclusión final

La idea general que se extrae de todo el articulo es la gran variedad respecto a precios y servicios que nos ofrecen.

A pesar de estas facilidades, nos encontramos con varios puntos negativos en su contra. Lo primero y muy importante es el idioma, ya que todas las páginas están en un perfecto ingles, al igual que con el problema para mantener una conversación en los diversos *chats* que existen, ya que la gran mayoría de los jugadores con los que nos encontraremos a la hora de jugar, también utilizan el inglés como medio de comunicación.

Todos los servidores están localizados en EE.UU. o Canadá, por lo que para darnos de alta está claro que la moneda a utilizar es el dólar, como ya ha quedado reflejado anteriormente, perdiendo mucho dinero al realizar el cambio de esta moneda a la peseta. Otro punto muy a tener en cuenta y si cabe el más importante es sin duda la conexión.

En nuestro país no sólo tenemos la agravante con conexiones lentas o malas, lo que merma considerablemente nuestro acceso, sino que a todo esto hay que unir las excesivas tarifas que sufrimos los asiduos a conectarnos a Internet.

De todos modos y a pesar de todos estos puntos en nuestra contra, jugar a través de la red es una experiencia muy interesante que nos sirve para medir nuestra capacidad con cualquier persona del planeta.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

TRUCOS CONSOLA

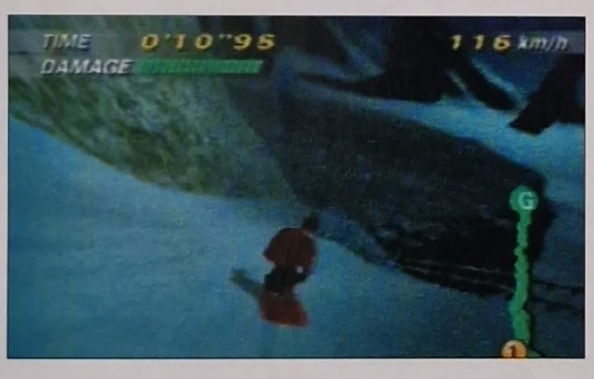


¡ MÁNDANOS YA TUS TRUCOS !
Como todos los números te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros.
Si tienes un buen truco no dudes en enviarlo:

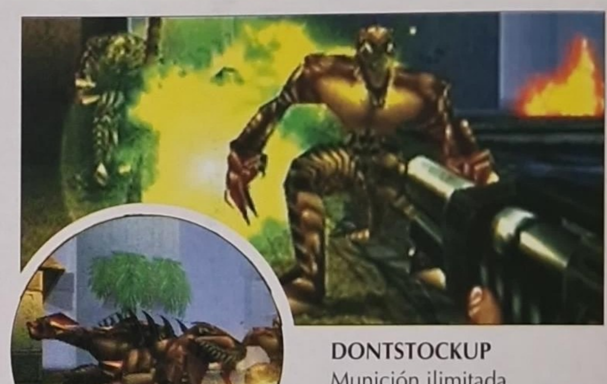
PC PLAYER -TRUCOS MAIL-
C/ Aragoneses,7 Madrid 28108
e-mail: pcplayer@towercom.es

1080 SNOWBOARDING. N64

Para acceder al personaje oculto, el personaje de cristal, debes ganar la carrera en modo experto y finalizar con mejores tiempos que los EAD en los modos time attack y trick attack. Entoces seleciona a Akari, mantén pulsada la C-Izquierda y pulsa A en las estadísticas del personaje.
Para habilitar toda la lista de piruetas debes:
Seleccionar el modo entrenamiento y elegir cualquier corredor, cualquier tabla y cualquier recorrido. Cuanto te encuentres en el aire, en algún salto o en el borde del half-pipe, pulsa dos veces C-derecha. Aparecerá una lista con todas las piruetas, desbloquea la que quieras, cierra y aterriza con una pirueta sencilla. Esto te permitirá practicar piruetas complicadas.



TUROKK 2: SEEDS OF EVIL. N64



El cazador de dinosaurios se ha embarcado en otra complicada aventura, consigue alguna ayuda tecleando estos códigos como códigos del juego.

GOODIES Todas las armas.
ICANTDIE Vidas infinitas.
DONTSTOCKUP Munición ilimitada.
ONLYTHEBEST Para ver los créditos.

Y algunos que te resultarán sorprendentes:

UBERNOODLE Modo cabezón.
STOMPEM Manos y pies grandes.
PIPSQUEAK Cabezas reducidas.
WHATSATEXTUREMAP Texturado Gouraud.
IGOTABFA Modo de juego gráfico.

SPYRO THE DRAGON. PXS

Te damos un par de trucos interesantes **para exprimir a fondo este juego.**
Demo oculta de Crash Bandicoot. Pulsa L1 + triángulo cuando parezca "Press Start" en la pantalla de presentación.
Podrás correr más rápido si pulsas correr + saltar durante el juego.
Para acceder al nivel oculto debes recoger todas las gemas para obtener un 100 % al final. Entonces vete al mundo de Gnasty y acércate a la cabeza del dragón verde. Esta se abrirá y te dejará entrar al mundo oculto



COLIN MCRAE RALLY. PSX

Os damos unos trucos para este gran juego de conducción, algunos **para modificar vuestro coche**, pero tendreis que seguir teniendo mucho cuidado con las curvas. Teclea estos códigos como nombre del piloto:

PEASOUPER Todas las pistas con niebla.
KITCAR Activa el turbo a tu coche.
MOREOOMPH Duplica la potencia de tu coche.
TROLLEY Activa la tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT Activa tracción trasera.

Microsoft Urban Assault

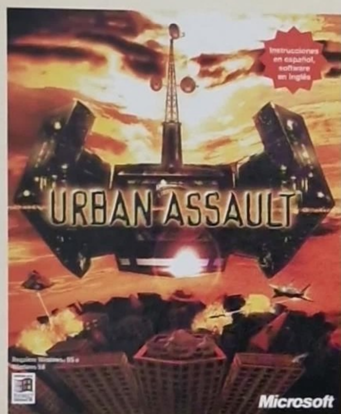
Acción y estrategia en tiempo real.








Bienvenido a la frontera del Apocalipsis.

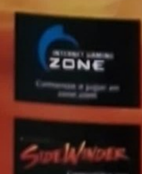


Urban Assault combina un alto contenido estratégico, acción y realismo, con espectaculares gráficos 3D y capacidad "multiplayer" para que te sumerjas ya en el Apocalipsis. Contarás con más de 15 tipos de vehículos y tendrás 35 variedades de enemigos. Mapa transparente para controlar el juego. Estrategia en tiempo real y avanzada AI (inteligencia artificial). Gráficos 3D (con soporte 3D, pero éste no es requerido). Multiplayer: 4 en red, 2 en Internet con matchmaking gratuito en www.zone.com.

7.990 Ptas.*

*Precio de venta estimado I.V.A. incluido





SideWinder

Si deseas mas informacion, llama al telefono de Atención al Cliente: 902 197 198
o visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/urbanassault

Microsoft

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

ESCAPE: OR DIE TRYING



Te damos los trucos de este juego que está causando estragos en nuestra redacción. Publicamos dos tipos de trucos, los que tendrás que teclear en la pantalla del menú, y los que tendrás que teclear con el juego en pausa.
En ambos casos sonará un pequeño sonido para confirmarte que has introducido el código correctamente.

Teclea estos códigos en la pantalla del menú:
lacrimosa: Para seleccionar nivel
sophia: Nuevo personaje disponible
karma: Nuevo personaje disponible

Y estos códigos con el juego en modo pausa.
xul: Nivel de vida al máximo.
boz: Nivel de mana al máximo.
jbb: Nivel de las cuatro armas al máximo.
math: Incrementa el poder de las armas.
grabo: Incrementa el poder de la armadura.
mumu: Máxima experiencia.
alex: 50 vidas.
rik: Todos los conjuros.
vince: Añade una estrella.

X-FILES

Para aquellos que habéis empezado a jugar a esta extensa aventura publicamos esta ayuda.
Un inconveniente que tiene este juego es que sólo te permite tener sal-



vadas tres partidas al mismo tiempo. Esto los podéis solucionar de la siguiente forma. Cuando vayáis a salvar el juego, pulsar la tecla **[shif]** antes de pulsar sobre salvar. Esto abrirá una ventana donde podréis salvar el número de partidas que queráis, pero tener cuidado en poner la extensión ".x" o ".X" a vuestras partidas. Para cargar estas partidas, pulsar **[shif]** antes de cargar y tendréis acceso a los infinitos saves.

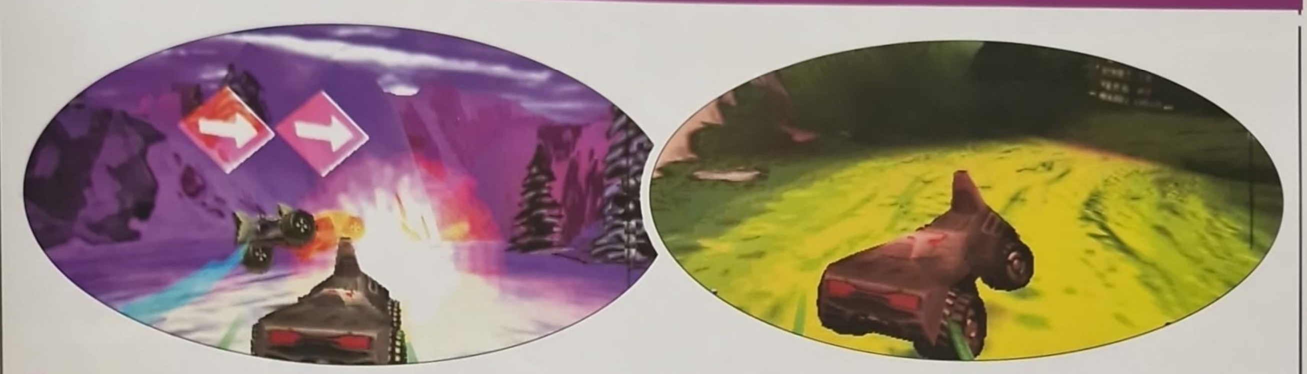
AGE OF EMPIRE: RISE OF ROME





Ya tenemos los nuevos códigos de la nueva entrega de este clásico de Microsoft. Utiliza estas ayudas en tus conquistas a través del mundo.
Teclea en la pantalla de chat los siguientes códigos:
king arthur: Cambiará los pájaros por dragones.
pow: Una nueva unidad, un niño en triciclo.
big momma: Una nueva unidad, un coche familiar.
convert this!: Incorpora a nuestras filas a un santo.
stormbilly: Una nueva unidad.

S.C.A.R.S



Este juego de carreras futuristas nos permite varios trucos para ayudarnos contra nuestros contrincantes. Pulsa **[F1]** o **[F2]** para acceder al menú de opciones o al de contraseñas. Allí teclea uno de estos códigos. Una descripción de cada uno de ellos aparecerá para confirmarte que están funcionando. Te dejamos que descubras tú su efecto, pero te avanzamos que te serán de gran utilidad. Los códigos son: **glassx, rockyy, zdpeak, xperts, desert, rattle, runner** y **myster**.

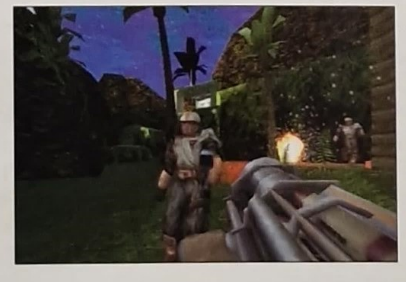
SIN





Pulsa la tecla [º] **(tecla a la izquierda del 1)** para acceder al modo consola, una vez aquí teclea los siguientes códigos para conseguir:

health 999: Vida 999.
wuss: Todas las armas.
superfuzz: Modo dios.
nocollision: Modo fantasma.
wallflower: Sin objetivos.
give thrallgun: Arma extra.
use thrallgun: Usar arma extra.
spawn <objeto>: Te da los siguientes objetos:
magnum: Te da la Magnum.
shotgun: Te da la escopeta.
assaultrifle: Te da el rifle de asalto.
rocketlauncher: Te da el lanzacohetes.
sniperrifle: Te da el rifle de francotirador.
heligun: Te da la metralleta del helicóptero.
pulsepart1: Primera parte del cañón de pulsos.
pulsepart2: Segunda parte del cañón de pulsos.
pulsepart3: Tercera parte del cañón de pulsos.



Debes conseguir las tres parte para montar el arma.
reactiveshields: Te da escudo.
rockets: Te da cohetes.
lensflare: Crea efecto de luz
bluecard: Llave azul
orangecard: Llave naranja.
yellowcard: Llave amarilla.
greencard: Llave verde.
keyring: Llave pequeña.
Silencer: Te da un silenciador para la pistola normal.
Coin: Te da un dólar.
Cookies: Te da una caja de galletas.
Health: Te da un paquete médico.
Chaingun: Te da la metralleta normal.
Chemsuit: Te da el traje de pro tección.
moneybag: Te da la bolsa del banco.
evidence: Los papeles de la evi dencia.
Blueprints: Los planos de la cons trucción.
U4 sample: La muestra de la plan ta química.
Envelop: Te da el sobre.

Ahora resulta mucho más facil el juego.

GRIM FANDANGO

El baile de los muertos ha comenzado

Te presentamos una solución a la nueva entrega de LucasArts. Una aventura ambientada en el País de los Muertos donde deberemos ayudar a Manuel Calavera. Nuestra solución va a ser distinta.

Te vamos a dar pequeñas ayudas para los enigmas concretos que se te presentan. Pensamos que el argumento del juego es demasiado interesante como para descubrírtelo aquí en su totalidad. Disfruta con las sorpresas que se te presentan a lo largo del un juego sorprendente en muchos aspectos. Vive toda la aventura, habla con todos los personajes, visita todos los lugares, pero para que no te desesperes con ninguno de sus acertijos, lee nuestro "A Fondo" de este mes detenidamente.

Primer año

Necesitas un coche. Consigue que la secretaria te firme el permiso. Quizás tengas que acceder al despacho sin ser visto. Modifica el contestador automático. Ahora la secretaria firmará el permiso.

Mejora tus clientes. Accede al distribuidor de mensajes. Un extintor siempre es útil. Unos globos con algunos productos químicos pueden estropear la máquina. Otra entrada se encuentra en tu despacho. Una vez dentro quédate sólo y mira el tubo marcado. Una carta perforada abrirá los mensajes. Siempre tienes una baraja en tu despacho. Una secretaria siempre tiene una perforadora.

Las palomas de la revolución. Accede a los despachos desde la azotea. Busca en los cajones. Añade a la cuerda algo como garfio. Las palomas suelen comer pan. El picotazo de paloma explota un globo.

Viaje fuera de la ciudad. Un boxeador suele usar un mordedor como protección. En un taller de coches nunca falta la pasta de carrocero. La pasta de carrocero mantiene bien las marcas.

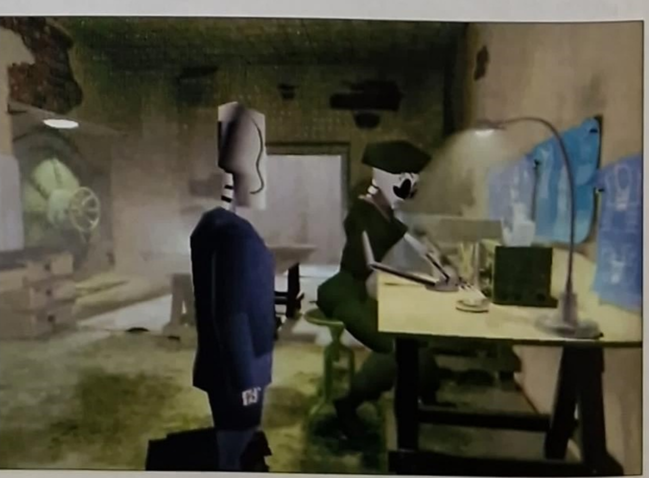
Revivir al muerto. Los huesos se pegan en la telaraña. Tirando con algo se lanzaría lo que quiero. Siempre la llevo en mi corazón.

Mejorar el coche. La carretilla sincroniza los estabilizadores. ¿O los desestabiliza?. A veces hay que traicionar a tu mejor amigo.

Laberinto. Has visto una señal que indica tu camino. Un golpecito con coche te quitaría



Los gráficos están muy por encima de otras aventuras.



Las diferentes situaciones en las que nos encontraremos nos harán pasar es rato con una sonrrisa en la cara que no podremos borrar.

trabajo. La pinches donde la pinches, la señal gira. La señal es la llave. El único camino es hacia el infierno.

Castores llameantes. A los castores les encanta roer huesos. Si tiras un hueso al petróleo, seguro que le siguen. En cuanto apagues a los castores, dejarán de ser un problema. Abre el portón con la llave colgada.

Trabajo en el bar. Pídele trabajo al camarero. El marinero te dará la confirmación.

Segundo año

La baja del marinero. Encuentras al marinero haciéndose un tatuaje. Añade a su bebida algo que le duerma. El recipiente idóneo será un rellena-pavos. Este se encuentra en la cocina de la sala VIP del felinódromo. Para acceder a esta sala, un falsificador te dará su tarjeta. El líquido a emplear está en la cocina de un bar de copas. No podrás echar el líquido en la botella del marinero a no ser que distraigas al tatuador. Este se preocupa bastante por cerrar su frigorífico.

No te saltes ningun paso, si no los haces perderas

Una vez dormido el marinero, busca algo en su cuerpo. Para notificar la baja, el forense debe certificar su defunción. Cualquier cadáver del depósito podría hacerse pasar por el marinero. Pero el forense necesita algo para detectar la identificación. La ingestión de un poco de bebida alcohólica con líquido de oro haría saltar el detector de metales del felinódromo. Presiona a la guardia hasta que pierda los nervios. Recoge el detector del patio de los gatos ayudándote de tu guadaña. El forense recompensará tu detector con una llamada al muelle.

Herramientas. Las herramientas que necesitas las tienes las abejas. Incitándolas a la huelga podrías conseguir algo. Un grupo de revolucionarios conspira en el bar de copas. Quizá si te identificases te tratarían mejor. Unas notas en tu oficina hablan de tus contactos. El libro tiene demasiadas consecuencias. Sólo el mejor abogado sería capaz de liberarle. Sobornándole conseguirás que se ponga nervioso y se olvide su pitillera. Necesitas abrirla de una forma explosiva. La guardia del felinódromo desactivará la pitillera. La llave te abrirá el faro. Allí se esconde un terrible asesinato.

Consigue la ficha para el ropero. En la chaqueta del ropero encontrarás un papel. Parece que el tatuador te podrá ayudar de nuevo. Con los datos de la foto y la placa conmemorativa en el gran gato puedes falsificar un resguardo de apuestas. La máquina para falsificar se la puedes confiscar al falsificador. El premio de las apuestas te permitirá chantajear al abogado.

El carnet del sindicado. Busca a un profesional para falsificar uno. A cambio tendrás que



encontrar una maleta. El pase al felinódromo le puede interesar a tu fiel amigo. La bajada a la bodega de la sala VIP, resulta sospechosa. Si te metes en uno de los barriles que bajan podrás investigarla. El camarero dejará de importunar si le encierras con tu guadaña en el armario. Tu amigo será capaz de servirse el solo un trago de vino. Con un abrelatas de comida de gatos puedes hacer un hueco en un barril. En la bodega hay un elevador que puedes subir al ascensor. Entre planta y planta parece haber otra parada. Con ayuda del elevador podrás detener el ascensor entre plantas y elevar la puerta del ascensor. Las cosas no salen como esperas pero consigues tu carnet.

Viaje en barco. Tu amigo mantiene el crédito en sus apuestas. El jefe te lo confirmará. Tu negocio puede cambiar dependiendo de las ruletas. Desde tu oficina podrás controlar las mesas. Cuando cambie la suerte del jefe de policía, tu suerte cambiará.





Los dialogos son importantes, no solo con hacer lo que se te manda podrás enterarte de la historia.

Tercer Año

Huida en barco. Visita el barco hasta refugiarte en la sala de máquinas. Suelta un ancla para mover el barco. Mueve el barco. Baja el ancla y súbele de nuevo. Asegura el nudo con tu guadaña. Pon los motores a toda marcha.

Fondo del mar. Habla con el extraño visitante. Toma la linterna para viajar hacia la luz. Una roca con lapas puede resultar un buen escondite para miradas penetrantes. Pero alguien puede no ser tan afortunado. Aborda el submarino.

Nueva oficina. Tus ayudantes te darán un martillo. La secretaria de tu jefe tiene mucho que contarte. No es bueno fumar sin cenicero. Unas medias tan delicadas no se pueden desaprovechar. Algún extraño ser puede cambiártelas por algo. Quizá le guste también te cambie el martillo. Siguiendo la cinta transportadora podrás encontrar de nuevo a tu amigo. No parece un mal medio de huida. En el otro extremo de la cinta encontrarás una gran grúa.

La grúa de la playa. Llevando la grúa hasta la playa podrás romper el extremo de esta con el rompe-todo del minero. El extremo libre de la grúa se puede enredar en los rodillos de la playa, romperlos y tirarlos sobre la arena. Moviendo la grúa hasta la cinta transportadora y cambiando varias veces el sentido de esta, podemos tirar del ancla del barco y sacarlo a flote. Para escapar unirás los cilindros al barco.

Fuga del borde el mundo. Con el transporte dispuesto, entrega el arma que te pidió la chica. Para liberarla, intenta romper la puerta con el rompe-todo. Coloca los engranajes de la puerta de forma que puedas meter tu guadaña por la parte derecha de la bisagra. Entra y cierra la puerta. Sobre la puerta hay unos cables con los que hacer cortocircuito. Usa tu herramienta de trabajo. Vuelve a usarla para activar el sistema contraincendios. Para evitar la inundación cierra la llave del agua. Traslada el hacha de la sala anterior hasta esta sala y rompe con el la baldosa por la que se desagua la sala. Para triunfar en el duelo a guadaña, recurre a un truco sucio. Clávala en el ojo del pulpo.





Pon ojo en los detalles que te puedes encontrar por las paredes, serán de mucha ayuda.

Si lo pasas mal para entrar al submarino... abórdalo

Cuarto Año

Resurrección de tu amigo. Habla con el portero y llévate el mensaje que tiene para ti. Debes descubrir un nuevo combustible. Recoge la jarra

El aspecto tetrico y a la vez gracioso de los personajes nos recuerda a la película Pesadilla antes de navidad.

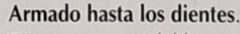
de recuerdo en los ataúdes de los coches. Coge un trapo del cajón de la cocina del taller y mójalo en grasa. Mete el trapo mojado en la tostadora y enciéndela. Repite el proceso, pero coloca la taza en el estante sobre la tostadora y esta saldrá volando.

Desactiva el coche. Busca en la casa del tatuador un frasco con nitrógeno líquido. Visita el embarcadero y habla con el marinero. Coge la botella. Vuelve al bar de copas y rellena la botella con cocktail. El gran bebedor no renunciará a un buen trago. Puede que no le siente tan bien. Solidifica la sustancia con nitrógeno. Desactiva el coche.



De vuelta a El tuétano. Recoge el brazo del revolucionario partido. La paloma podría mandar una nota al armero. El mensaje ya lo tienes y la foto la podrás encontrar en la papelera.

Cambiando de personalidad. Quita a tu chofer el mando del coche para que deje de usarlo. Intenta entrar en la sala de maquillaje detrás del escenario. Para deshacerte de los actores podrías usar café caliente sobre ellos. Prueba la máquina de triturar hielo. Mete el brazo en la trituradora y llévate la parte móvil de esta con el brazo dentro. Podrás picar hueso en cualquier sitio. Ahora no pondrán problemas para maquillarte.



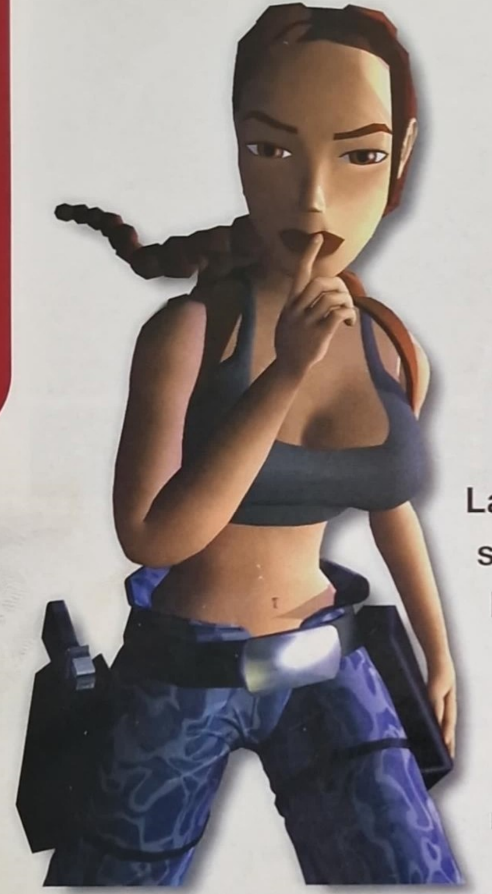
Armado hasta los dientes. Tritura un poco del brazo sobre el líquido que hay bajo el coche. Investiga el túnel oscuro que hay tras el coche, usando como brújula las flores que salen de la reacción entre el hueso y el líquido. Empuja al cocodrilo con el coche. Usa el mando para elevar el coche. Ahora te puedes subir a la pasarela y pasar sobre el cocodrilo. Si intentas bajar el cocodrilo se girará para mirarte. Es el momento de fijar al cocodrilo. Baja el coche con el mando y este atrapará al cocodrilo. El armero no te verá como un cliente a no ser que suene la puerta. Descubre la campana, que está envuelta, sobre la puerta con tu guadaña. Ahora si te tratará como un buen cliente.

Acceso al casino. Para usar el ascensor del casino, debes cambiar tu vestimenta. Tapando con la sábana al jugador que está junto a la chica, este quedará distraído. Es el momento que tiene que aprovechar el medio revolucionario para trucar la tragaperras. Acompaña al jugador al cuarto de baño para quitarle su traje. Ahora el ascensorista te hará una pregunta para comprobar tu identidad. El número que es la respuesta es el que se enciende en el panel gigante del casino.

Asalto final. Habla con los clientes que esperan, como si fueses un vendedor. Esto que dará de nuevo tu trabajo. En la azotea tirarás el cartel regando con hueso y munición la base del cartel. Para evitar tu muerte usa el nitrógeno líquido en la herida. Habla con la cabeza. Abre la maleta y recupera tu guadaña y un boleto. Usando el boleto en la parte de atrás del invernadero, localizarás el cuerpo de la cabeza. En este encontrarás la llave del maletero. Abre con ella el maletero y coge la pistola. Dispara al depósito de agua y sube a comprobar su efecto.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com





TOMB RAIDER III (I)

Las aventuras de Lara Croft

Lara ha vuelto, dispuesta a engancharnos con sus nuevas aventuras y con sus nuevas curvas. Esta vez la aventura tiene como argumento el descubrimiento de un meteorito en una zona polar. Lara viajará por todo el mundo.

Lara ha aumentado su repertorio de movimientos. A los anteriores ha añadido la posibilidad de agacharse, gatear, colgarse, esprintar y nadar de lado. Esto nos obligará a usar más botones para controlar a Lara y son totalmente necesarios como podréis comprobar.

Con todos los secretos accederemos al nivel oculto

Además su repertorio armamentístico ha cambiado, pasamos a describírtelo:
Pistolas: Son las ya clásicas e inseparables de Lara. Dos pistolas, una a cada lado, que esta vez acompañan a Lara hasta en su mansión.
Escopeta: la recortada de Lara nos servirá especialmente para enemigos muy próximos o para pequeños grupos.
Aguila del desierto: Las viejas Magnums has sido sustituidas por este nuevo arma. Una potente pistola indicada en situaciones comprometidas donde necesitas potencia de fuego.
Arpón: como en anteriores situaciones, nos será imprescindible en fases acuáticas, pero debido a su tiempo de carga y a su escasez de munición, deberemos usarle con cierta precaución.
Uzi: Imprescindibles para grandes enemigos y es situaciones de verdadero apuro. Su potencia de tiro nos salvará en mas de un problema.
MP5: Lara ha sustituido su M-16 por este nuevo arma de asalto. Ideal para largas distancias, ofrece precisión y potencia.
Lanza granadas: Un arma de devastación general. Lanzaremos granadas que explotarán por contacto o por tiempo, limpiando zonas enteras de enemigos. Cuidado con las ondas expansivas y su uso en interiores, podrías morir.
Lanza cohetes: La potencia hecha arma. No podrás agacharte cuando la estés usando, pero te asegurará tranquilidad a muy larga distancia. La munición está muy contada, no la desperdicies. El uso de las bengalas es fundamental en esta ocasión. Las zonas en penumbra han aumentado y juegan un papel fundamental en el desarrollo. De todas formas no nos deberemos preocupar tanto por estas ya que el número de bengalas ha aumentado. Lara deberá pilotar con acierto un gran número de vehículos nuevos. Desde motos a equipos subacuáticos. Prueba de ello es la aparición de una zona de prácticas motorizadas en la mansión. ¿Qué



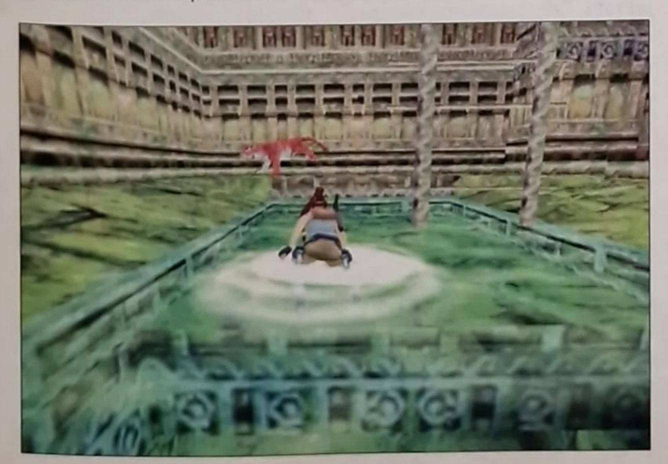
Los gráficos están muy por encima de otras entregas.

Son muchas las aventuras que nos pasarán cuando empezemos a jugar a la tercera parte . No pierdas la cabeza saltando de alegría.

no sabes dónde está?, no te preocupes, ahora te explicamos todos los secretos de la mansión de Lara.

Mansión

En esta ocasión la mansión nos ofrece, no sólo un lugar de entrenamiento de las nuevas habilidades de Lara, sino que es además un pequeño nivel donde unos sencillos puzzles no anunciarán futuros problemas.



Comenzamos en la habitación de Lara, justo donde finalizamos su anterior aventura. Esta vez el armario está abierto y hay unas bengalas en él. Nos dirigimos al ático, donde ya tendremos que usar una bengala para ver el camino. Allí arriba, empujamos dos veces una caja que se puede mover. Salimos del ático, asegurándonos que la puerta quede abierta y vamos a la biblioteca, junto a la sala de estar. Un libro en la estantería de la derecha no permite apagar el fuego de la chimenea y trepar con los peces. En el fondo del acuario se encuentra la llave de la pista de motos. El otro puzzle que tenemos en la man-

La mansión será nuestro primer nivel a estudiar

por ella. Accedemos a una sala donde dos cajas nos ocultan unas bengalas y una conexión con el ático. El pulsador de esta sala abre una puerta bajo las escaleras principales.
No nos sobrará el tiempo, una vez pulsado el tirador, deberemos elegir el camino más rápido y entrar por la puerta. El uso de la carrera será necesario. Una vez dentro de este nuevo pasillo, cogeremos más bengalas y mediante un pulsador dejaremos abierta la puerta. Este pasillo nos conduce al acuario. Moviendo una caja, llegaremos a la entrada del acuario y podremos bucear sión es el museo de Lara. Detrás del trampolín de la piscina hay un pulsador. Este abre un armario en el hall principal. En este armario hay un pulsador que abre una puerta justo a nuestra espalda. Debemos correr y saltar para entrar justo a tiempo en el museo. Aquí guarda Lara todos los trofeos de sus anteriores aventuras.
En el gimnasio, la decoración ha cambiado y ahora Lara nos explica con detalle cada una de las maniobras ha realizar.
La pista de entrenamiento también ha sido modificada para acomodarse a las nuevas acciones de Lara. Al finalizar la





Desliizarnos por las cuerdas son algunos movimientos espectaculares de Lara.

pista encontraremos las pistolas de Lara, con las que practicar en una improvisada galería de tiro. Tranquilos, vuestro mayordomo se ha acondicionado para la ocasión y será invulnerable a nuestros disparos. El circuito de moto se encuentra junto de la estatua del caballo. Para acceder deberemos tener la llave que antes hemos cogido. Aquí podremos marcar records con el manejo de la moto. Por cierto, si tenéis problemas para bajaros, usar arriba + abajo y el lado por el que queráis que Lara se baje.

India. La jungla

Te vamos a contar con los detalles imprescindibles, el primer nivel que tiene lugar en la jungla de la India, donde Lara está en busca de un talismán sagrado. Creemos que con la extensión de este primer nivel te podrás hacer una idea de la extensión general del juego. Consta de 20 sectores, con una extensión similar a la de este, y de un nivel secreto. Para acceder al nivel secreto deberemos hacer todos los niveles con todos sus secretos. En este caso cada nivel tiene un número particular de secretos, hasta hacer un total de 59 secretos. Comenzamos.

Antes de empezar nuestro descenso por la pendiente, deberemos encontrar el **primer secreto**, que contiene la escopeta. Este se encuentra al pie de la gran roca que aparece a nuestra derecha. Después de saltar a su base comenzaremos el descenso. Iniciado el descenso, rápidamente saltaremos hacia el tronco que queda sobre nuestra cabeza y nos subiremos a él. Mataremos al mono y descenderemos hacia la parte izquierda de la pendiente. Aquí cogeremos un medical kit y tendremos cuidado con la roca que rueda. Saltaremos sobre el árbol de este saliente para descubrir una gema y el **segundo secreto**. Continuaremos entonces nuestro descenso hasta el pie de la rampa. Una vez abajo giraremos a la izquierda para recoger otra gema y tras un gran muro de piedra el **tercer secreto.** Cuidando con no caernos en las arenas movedizas, volveremos hacia el pie de la pendiente. Mataremos a otro mono y, el fondo, entre unas ramas, descubriremos un pasadizo hasta un tirador que abre una puerta al pie de la rampa. Entraremos por esa puerta a una sala oscura.

Lara aguantará la lluvia para poder escapar viva

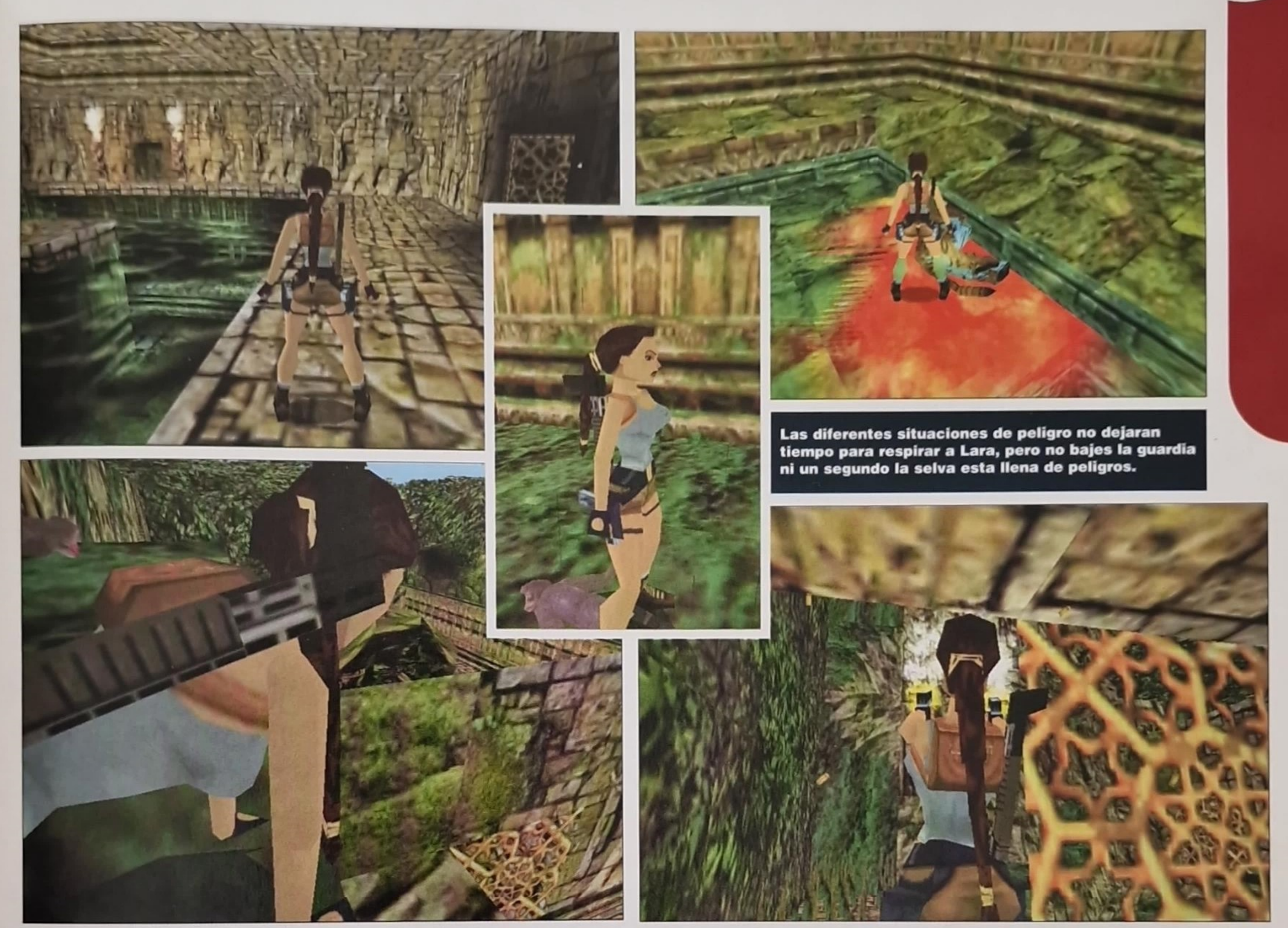
En esta sala hay un tirador que abre otra puerta pero que también mueve una trampa de pinchos. Giraremos y nos protegeremos en una cornisa. Por esta nueva puerta que hemos abierto, usaremos una tirolina hasta un tronco, nos subiremos a él y mediante un salto nos encontraremos en una nueva estancia. Al llegar aparece un tigre que deberemos eliminar. Buscaremos en esta sala un árbol con un pasadizo, dentro hay un tirador que abre una puerta pero que activa una roca rodante. Debemos salir y esperar a que pase la roca. Subiremos al lugar donde estaba la roca y pulsaremos otro tirador que nos abrirá una reja. Nos aparece un pasillo de vegetación con un tigre. Tras eliminar el tigre observaremos la parte derecha de la vegetación donde hay un hueco con algo de munición.

Continuaremos y otro tigre saldrá a nuestro encuentro. Saldremos a un claro con un hueco con espinas en el fondo. Luego saldremos a él. Al fondo, a la izquierda, hay un árbol caído por debajo del cual pasaremos.

Otro tigre más no sale al paso. Subiremos por el tronco de un árbol para coger otra gema. Al final de este árbol se encuentra el siguiente secreto. Debemos saltar hacia el tronco del árbol de forma que nos podamos



Trepando por las escaleras podemos observar el paisaje.



Las diferentes situaciones de peligro no dejaran tiempo para respirar a Lara, pero no bajes la guardia ni un segundo la selva esta llena de peligros.

meter en su interior, dentro está en cuarto secreto. Salir de aquí va a ser algo complicado. Tenemos que descolgarnos, pero al caer debemos saltar de una rampa a otra para evitar clavarnos en la trampa. Una vez fuera de peligro, encontraremos la salida a la sala por un

no. Al fondo ha un tirador, que nos abrirá una gran puerta. Al pulsarlo e intentar salir, una roca nos persigue. Corriendo no pondremos a salvo en la entrada del túnel. Una vez que la roca ha desaparecido, volveremos al túnel para descubrir, junto al pulsador el **quinto**

El pequeño principio de un gran juego de aventuras

túnel oscuro lleno de espina. Este nos conduce al claro de antes. Volveremos hasta el final del gran tronco, pero esta vez, saltaremos y pasaremos por la reja de la izquierda para matar un mono. Andando sobre una trampa de espinas, mataremos un mono que se encuentra sobre la pared de enfrente. Saltaremos hacia allí y tras colgarnos de una hendidura llegaremos a un túnel oscuro. Deberemos tener cuidado e iluminar bien el cami-

secreto. Antes de bajar hacia la gran puerta cogeremos una gema que se encuentra sobre la trampa de espina y mataremos a un tigre desde arriba. Pasamos por la puerta y volvemos a la jungla. Vemos a nuestra izquierda un mono que matamos y al acercarnos ruedan tres enormes piedras. En el punto de partida de estas rocas, tras la vegetación, se encuentra el **sexto secreto**. Un hueco con el suelo de espinas que tenemos que evitar. Nos descolgamos y entra-

mos para conseguir otra gema. Volvemos a la zona con las tres piedras y seguimos hasta el río. Buceamos hasta una sala con una pasarela en medio. A cada lado de la pasarela encontramos dos tiradores, uno abre una reja en el agua y el otro una puerta. Buceamos, de nuevo, a través de esta reja y llegamos a otra sala; entrando por la puerta abierta encontraremos otro tirador que nos abre una puerta contigua. Esta puerta nos conduce a un gran espacio con una cascada y un estanque. Al fondo vemos una gema que podemos coger. Para continuar, deberemos escalar la casada hasta acceder a un tirador escondido que abre un pasaje en el fondo del estanque. Al salir de este pasaje, nos encontramos con un tigre, que eliminaremos. Subimos por una escalera en el centro de la sala y vemos una llave en el suelo. Si no somos rápidos, un mono se llevará la llave. La mejor solución es encargarnos primero del mono

y luego coger la llave. Continuaremos por un pasaje, hasta llegar al borde. Si miramos a nuestro alrededor, veremos que estamos en el lado opuesto a las arenas movedizas que encontramos al iniciar el nivel. Antes de bajar, mataremos desde arriba a un tigre, saltaremos y usaremos la llave en una cerradura a la derecha de una gran entrada. Esta se abrirá y pasando por ella finalizaremos el primer nivel.
Te hemos explicado así el primer nivel de la primera localización del juego. Aún te quedan muchos. Hemos dejado en el tintero, la mayor parte de los objetos, municiones y enemigos que encontrarás en el nivel, aventúrate a descubrirlos. Esto ha sido sólo el principio, nos espera una extensísima aventura en la que Lara se tendrá que esforzar al máximo para salir victoriosa.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

SOS MAIL

Ante la aparición de gran cantidad de software lúdico nuevo, parece que a todos vosotros os han entrado las prisas por terminar los juegos que tenéis a medias. No os preocupéis, desde aquí os intentaremos resolver todas vuestras dudas para que acabéis con todos vuestros programas.

Aunque a estas alturas ya debierais conocer todos nuestra dirección, aquí la teneis de nuevo...
PC PLAYER –SOS MAIL-
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)
e-mail: pcplayer@towercom.es

ATLANTIS

Amigos de PC PLAYER,
Os escribo porque me encuentro desesperado con el juego ATLANTIS. Llevo atascado mucho tiempo en la sala de trono del palacio de la reina en Atlántida intentando resolver el enigma del trono y tengo una bola de cristal con la que no sé que hacer. Estaría encantado de que pudierais ayudarme porque es un juego que me gusta mucho.
También me gustaría felicitaros por vuestra revista que sigo con asiduidad. Y además daros las gracias por anticipado.
Se despide un fiel amigo vuestro.

PEDRO GUTIÉRREZ MARÚN.
MÁLAGA

• ***Una vez que has cruzado la lanza en la puerta de la sala del trono, puedes resolver el enigma del trono. La solución se encuentra en un gráfico que aparece al usar la bola en el agujero de la pared, antes de entrar en esta sala. De todas formas vamos a contarte lo que puedes hacer para resolver ese enigma: partiendo de la posición inicial, mueve la pieza roja tres veces, la pieza azul cuatro veces, la pieza amarilla siete veces y la pieza verde seis. Esta no es la única forma de resolver este puzzle, fíjate en el gráfico de la pared. La esfera de cristal la tendrás que activar posteriormente en una sal y dársela a una mujer.***

NEED FOR SPEED 3

Hola!, felicidades por vuestra revista, no como otras de sector.... Tengo unas cuantas preguntas sobre Need for Speed III Hot Pursuit y sus trucos.
En el número 41 de vuestra revista publicabais trucos referente a este juego.
¿Lo que no tengo claro es dónde se introducen estos trucos y como se aplican?.
De parte de un fiel seguidor muchas gracias y espero una respuesta en la seccion SOS MAIL.

Pau ARAUS SERRET.
josel@porthos.bio.ub.es

• ***En el número 41 de nuestra revista publicábamos todos los trucos para The Need for Speed III. Quizá no quedó muy claro comó usarlos: en cualquier menú debes teclear los códigos que ya publicamos, el programa emitirá un pequeño sonido para confirmarte la opción elegida, además tendrás en los menús las nuevas posibilidades que habilitan.***

WINDOWS NT Y FREEWARE

Querida revista Pc Player: soy Gonzalo Martorell y quería preguntarles dos cosas: ¿Windows NT es inmune a todo tipo de virus?, ¿Que direcciones de Internet tienen juegos que se puedan bajar gratuitamente?. Espero que contesten esta petición lo más pronto posible, sigan así la revista "copante", pero el disco solo tiene un defecto: demos no jugables.
Saludos y hasta la próxima... Gon.

Gonzalo Martorell.
martorel@arnet.com.ar

• ***Nos agrada recibir mucho correo desde América del Sur y nos sorprenden algunos con expresiones poco empleadas aquí. Windows NT no es inmune a virus, todo sistema operativo es susceptible de sufrir el ataque de virus.Pero el número de virus y su fama están menos extendidos que para otros sistemas. En Internet existen infinidad de páginas desde donde puedes descargar demos de juegos, así como versiones completas de juegos freeware. La mejor opción es que busques es cualquier buscador o en cualquier página de juegos que consultes habitualmente. También hemos tomado nota de la sugerencia para una sección nueva, la estudiaremos en nuestra redacción.***
El problema con el CD-ROM lo hemos intentado mejorar, añadiendo más demos jugables. Gracias por tu colaboración.

HOLLYWOOD MONSTERS

Me gustaría saber cuales son los ingredientes para hacer la mezcla "Nessie Boom" del juego HOLLYWOOD MONSTERS.

Josué Cáceres Iglesias
acaceresa@nexo.es

• ***La receta del "Nessie Boom" te la dará el escocés que está pescando en el Lago Ness. Pero antes deberás insistirle y demostrar que eres familiar suyo. Los componentes que lleva un Nessie Boom son: una parte de leche, una de grog y una de whisky. Necesitaras además, unas pinzas y una coctelera para hacer el cocktail. Y para recoger tan suculento elixir, tendrás que emplear un recipiente acorde, quizá un pastillero.***
Esperamos que soluciones tus problemas.



GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

Estimados redactores de PC PLAYER:
Siguiendo su sugerencia del número 34 de PC PLAYER, en la sección "Todo a Cien", me compré hace unos días la videoaventura "The beast within", de la compañía Sierra.
Yo nunca había jugado a este tipo de juegos, pero he de reconocer que me está pareciendo mucho más difícil de lo que esperaba. Y es que ya estoy completamente atascado en el primer capítulo, es decir, sólo puedo ir a tres lugares (Lockham, Marienplatz y el Zoo), y no tengo ni idea de qué puedo hacer en ellos. Ya he hecho las tres entrevistas posibles, con sus correspondientes grabaciones, y he explorado y cliqueado absolutamente todos los objetos.
Sin embargo los consejos del propio juego me dicen que todavía quedan cosas por hacer allí. ¿Podríais echarme una mano? No me gustaría darme por vencido ya, teniendo otros cinco CD-ROMS de esta videoaventura que promete ser apasionante. Por cierto, poseo la versión inglesa y, aunque entiendo bastante bien el inglés, quizá algunas de las pocas frases que se me escapen contenga la clave necesaria. En cualquier caso, les ruego encarecidamente que me den alguna idea para seguir adelante. Confío en su interés, y me disculpo por mi torpeza. Ah, enhorabuena por la revista, es realmente excelente.

Alberto Rodero.

• ***Vamos a ayudarte con las solución del primer capítulo de los seis que consta esta estupenda aventura. Suponemos que has visitado todas las localizaciones posibles, has examindo con detalles todos los objetos y has hablado con todos los personajes. El puzzle más complicado de este capítulo es el de la cinta de audio. Tienes que construir tres frases a partir de trozos de tus grabaciones durante las conversaciones. Usando la conversación con el doctor Klingmann debes formar la frase: "THOMAS?" "HERR" "DOKTOR" "KLINGMANN" "HERE." "SHOW" "OUR" "WOLVES" "TO" "MR." "KNIGHT". Transfiérela y la podrás usar en la oficina de doctor Klingmann para que Thomas te enseñe los lobos. Continua tu investigación en la universidad y habla con el abogado de tu familia. Cuando entres en el club habrás finalizado el primar capítulo. Si buscas más información, en el número 12 nuestra revista dedicamos un completo "A Fondo" con todas las pistas de este juego.***

RESIDENT EVIL

Hola, colegas de PC Player.
Os mando unas preguntas que me gustaría que me respondieseis, estas preguntas están ordenadas de + a - por orden de necesidad.
1.- En una demo de Resident Evil me salían varias tarjetas de vídeo para elegir, pero todas eran inferiores a la mía (Voodoo2 de Creative).
Probé con una que tuviese 3dfx (por eso de la compatibilidad) y con una Creative, pero en las dos se veía bastante mal. Lo digo, porque me voy a comprar el juego entero. ¿Qué hago?
2.- ¿Cuándo saldrán C&C: Tiberian Sun y Age of Empires 2?

Roberto Machado Calvo
rmachado@datalogic.es

• ***El problema que tienes con tu aceleradora es normal, la aparición de tu tarjeta es posterior a la aparición del juego, por tanto no esta optimizado para esta y la opción de la compatibilidad no es siempre la mejor.***
Para solucionarlo apareció con fecha 30 de abril de 1998 un parche de 12 Kb de Resident Evil para Voodoo 2 que podrás encontrar en Internet. Con esto tu juego funcionará perfectamente. La fecha de aparición de Command & Conquer: Tiberian Sun, estaba anunciada para finales del mes de Noviembre.
No tenemos noticias de las causas del posible retraso.
Para jugar a la segunda parte de Age of Empires, que se llamará Inertia: Ages of Empires 2, tendrás que esperár un poco, más o menos hasta Abril-Mayo de 1999. Por las noticias que tenemos referentes a esta entrega, parece que la espera va a merecer.
Permanece atento a nuestra sección de noticias donde te informaremos puntualmente.

ACELERADORAS 3D

Hola que tal están? Soy Ramón Andrés Sosa y les estoy escribiendo desde Honduras. Les voy a hacer unas preguntas; y les agradeceré mucho que me las contestaran. Mis preguntas son:
1- ¿Cuál es la mejor tarjeta de 3Dfx para comprarla, y si vale la pena comprarla ahora o debería esperar porque dicen que aun estas tarjetas aceleradoras tienen defectos?
2- Yo tengo un ordenador que ya esta obsoleto.
¿Qué cambios haría en mi ordenador la tarjeta 3Dfx?
Yo tengo los juegos Tomb Raider II, Need For Speed II Edición Especial, Fifa 98 Rumbo a la Copa Mundial, Fifa 98 World Cup.
¿Que cambios haría 3Dfx en estos juegos?
3- ¿En el juego Need For Speed II Edición especial, si le dejo un rato en la pantalla principal salen unas partes de este juego con un símbolo abajo que dice 3Dfx
¿qué significa esto (se mira espectacular es esas pantallas)?.
Espero su respuesta, sigan así Pc-Player.
Desde Honduras.

Ramón Andrés Sosa.
edherc@hotmail.com

• ***Gracias Ramón, pero más que una pequeña consulta, nos mandas todo un cuestionario a resolver, intentaremos solucionarte todas las dudas.***
Casi toda tu carta pregunta acerca de tarjetas aceleradoras. Las mayores innovaciones en el mundo de los juegos están llegando de manos de estos componentes.
Las prestaciones de éstas están evolucionando rápidamente y ya se presentan el mercado nuevos chips de aceleración. Muchas marcas están sacando productos muy parecidos y con una amplia variedad de precios.
Debes elegir la que mejor se adapte a tu economía y tus necesidades. Al tener un equipo "antiguo" la tarjeta acelerará majorará considerablemente tus juegos y verás mejores gráficos en (Fifa, Nfs II). Sólo debes tener cuidado con que tu elección no plantee problemas con tu tarjeta gráfica. Las imágenes que aparecen en Need for Speed II son un salvapantallas del juego con algunas imágenes del juego con soporte 3DFX.
Esperamos que la solución que te damos a tus problemas te hagan tomar una elección en la compra de una tarjeta aceleradora.
Pero si no ya sabes siempre te queda recurrir a los juegos como el Prince Of Persia, que eran muy buenos. :-)

Seguid mandándonos vuestras preguntas por los medios habituales, estamos deseando ayudaros para terminar esos juegos que tanto sueño os quitan. Desde aquí agradecemos a todos los que nos mandais trucos junto con vuestra cartas y os pedimos disculpas si vuestra pregunta se ha quedado sin espacio en este SOS mail. Saludos.

DRAGON BALL GT VOL 9
Distribuidor: Manga Films

Han pasado varios meses desde que Gokuh, Pan y Trunks viajaran al espacio en busca de las bolas de dragón y en la Tierra sus amigos esperan con impaciencia el regreso de sus amigos.
Muy cerca de allí, misteriosos acontecimientos empiezan a sucederse: personas aparentemente normales desarrollan super-poderes y empiezan a causar destrozos en la ciudad. Afortunadamente, la aparición de Goten y Mr. Satan les hace frente derrotándoles con facilidad.
Tras todo esto se encuentra Baby, el mutante definitivo, que ha llegado a la Tierra y con él, la total y completa destrucción de los guerreros del espacio a cargo del último tsufur. Mientras, en el espacio exterior, Gokuh y compañía siguen recuperando las bolas de dragón sin sospechar lo más mínimo la amenaza que se cierne sobre sus amigos. Ya solo queda un vídeo en el cual veremos el desenlace entre el temible Baby y Gokuh que hará su primera transformación al grado 4º de los temidos y poderosos súper guerreros del espacio.



TENCHI-MUYO!
Distribuidor: Anime

Episodio 11. La llegada de la Diosa
El doctor Clay, un supergenio cientifico que trabaja para la Reina Tokimi, se dirige a la tierra para capturar a Washu. Tokimi es una poderosa vida dimensional que desea conocer a Washu en persona. Las diabolicas intenciones del Doctor llegan a Tenchi y sus amigos, que desconocen el peligro que corren. Su asesino es Cero, una forma de vida artificial que asume la apariencia de Ryoko. ¿Cómo se las areglará la familia Masaki para combatir al clon?



Episodio 12. Cero Ryoko
Cero, con el fisico de Ryoko, finalmente intenta asesinar a Tenchi. Pero no sonsigue su objetivo porque los sentimientos que Ryoko tiene escondidos en su corazón no le permite dañar a Tenchi. Con su identidad al descubierto, Cero vielve con el doctor Clay llevando a Ryoko como rehen. Tenchi y compañía se dirigen a rescatarla... ¿Lñes sonreirá la Diosa Victoria y lo conseguirán? ¿cuáles son las intenciones de Tokimi, la reina misteriosa?





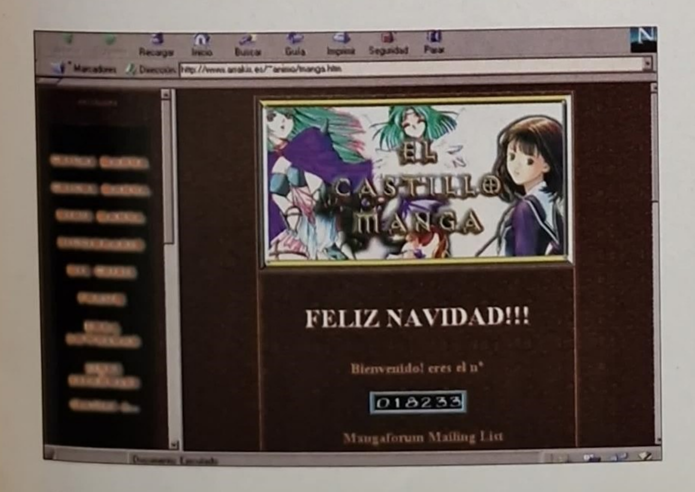


DOKAN
Distribuidor: ARES INFORMÁTICA

Un nuevo mes y de nuevo nuestra revista favorita, Dokan. En el número de este mes, el octavo, encontramos como tema destacado de portada, la divertida serie Blue Seed, en la que se narran las aventuras y desventuras de la joven Momiji Fujimiya, que se ve perseguida por todo tipo de monstruos vegetales. También cabe destacar el extenso artículo sobre el IV Salón del Manga que se celebró en Barcelona durante los días 30, 31 de octubre y 1 de noviembre. Parece ser que la cita fue un éxito y se calcula que hubo una presencia de más de 30.000 personas. Pero no queda ahí la cosa ni mucho menos ya que además podemos recrearnos con una más que interesante entrevista con el maestro Shingo Araki. Quizá este nombre no os suene, pero qué tal si os digo que es el autor de series tan famosas y con tantos seguidores como Los Caballeros del Zodíaco. Otra serie de la que se habla en este número es la impactante Dragon Half (no tiene nada que ver con Dragon Ball)en la que su protagonista es en esta ocasión una intrigante joven que cuenta con unas atrayentes curvas.En cuanto al CD que todos los meses acompaña a la revista, es como siempre fabuloso. Está repleto de vídeos, utilidades para adornar tu ordenador, bandas sonoras en formato mp3, fabulosas fotografías y muchas cosas más que prefiero averigüéis vosotros mismos.



EL CASTILLO DEL MANGA
http://www.arrakis.es/~animo/manga



En el número de este mes, el séptimo, encontramos como tema de portada la serie Inu Yasha, de próxima aparición en España de la mano de Planeta Agostini. Además podremos informarnos de la nueva serie del maestro Akira Toriyama, cuyo nombre es Kajika. El creador de la más que conocidas aventuras de Goku en Dragon Ball, nos presenta en esta ocasión a un joven que tras matar a un zorro es poseído por la mitad del alma del animal. Tras este suceso, el personaje adquiere poderes y sufre una mutación que hace, entre otras cosas, que le crezca un rabo de zorro. La otra mitad del alma del animal se transforma en una especie de nube que acompañará a Kajika durante sus aventuras. Otros temas que se abordan en este número son las últimas novedades que han aparecido en vídeo, tanto al alquiler como a la venta, las mejores publicaciones del sector tanto en España como en Japón e información de multitud de actos relacionados con el mundo del manga que se celebran a lo largo de la geografía nacional. En las páginas centrales encontraremos además un impresionante póster doble de regalo. En cuanto al contenido del cd que acompaña a la revista, sólo se puede decir que es como siempre, de lo más completo. Encontraremos multitud de videos de diferentes series e impresionantes imágenes.

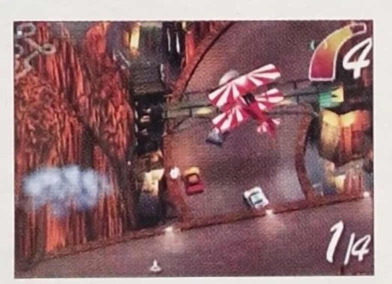


PRÓXIMO MES



El que viene, te sorprenderemos con muchos más juegos que aparecerán. Títulos como **Gran Touring, Excessive Speed** o **King Quest 8** son algunos juegos de PC que analizaremos con detenimiento. También muchos **más trucos de PC y consolas** e incluso analizaremos un **DVD** puesto que se avecinan muchos títulos en este formato.

Esperamos que sean de tu agrado, y prometemos superarnos mucho más para el siguiente numero. Ahí queda.



DIRECCIONES DE INTERÉS

COKTEL ED.
Avda. Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 MADRID
TF. 91 383 24 80

E. ARTS
C. Rufino González 23 bis
28037 MADRID
TF. 91 304 70 91

ERBE / ANAYA
C. Juan I. Luca de Tena 15
28027 MADRID
TF. 91 393 88 00

FRIENDWARE
C. Rafael Calvo 18
28010 MADRID
TF. 91 308 34 46

INFOGRAMES
C. Arrastaria s/n 12
Pol. Las Mercedas MADRID
TF. 91 329 42 35

NEW SOFTWARE
C. Pedro Muguruza 6, 1º
28036 MADRID
TF. 91 359 29 92

PROEIN, S.A.
Avda. de Burgos 16D, 1º
28036 MADRID
TF. 91 384 68 80

PSYGNOSIS
C. Ochandiano 6, 2º
28023 MADRID
TF. 91 372 89 38

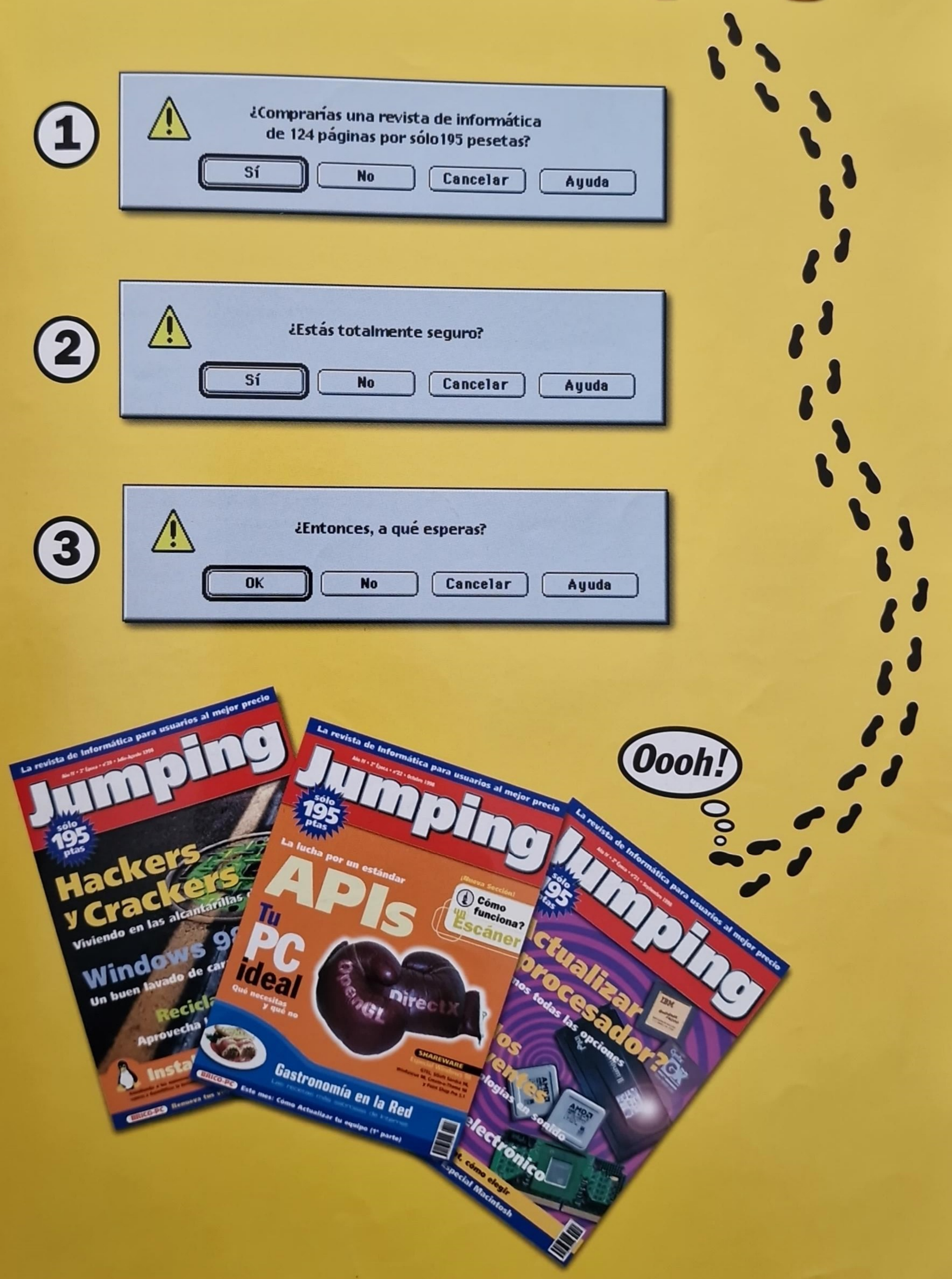
SEGA
C. Playa de Liencres 2, Ed. 3
28230 Las Rozas, MADRID
TF. 91 631 50 00

SONY
C/. Hernández de Tejada, 3
28027 MADRID
TF. 91 377 71 00

UBI / GUILLEMOT
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª
08190 Sant Cugat, BARCELONA
TF. 93 544 15 00

VIRGIN
C. Hermosilla 46, 2ºD
28001 MADRID
TF. 91 578 13 67

Pasos a seguir para comprar Jumping



Editorial Neón S.L. Avda. Comarques del País Valencià nº 21, 46930-Quart de Poblet (Valencia). Teléfono: 96 153 27 01, Fax: 96 152.55 29. E-mail: jumping@ctv.es



ESTE MES EN EL MEJOR CD-ROM DEL MERCADO

PC TOP PLAYER

43

TOMB RAIDER III

- BALDUR´S GATES
- POPULOUS III
- HERETIC 2
- POWERSLIDE
- RISE OF ROME
- RAIL ROADTYCOON 2
- MONTEZUMAS RETURN´S
- LOS PLANETAS MAJARETAS
- F16
- RIVER WORLD
- VÍDEO DE WOW



GARANTÍA





Parches:

- SiN
- Tomb Raider III
- Motor Head 2.1
- Blood 2
- Half-Life
- Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

KLINGON HONOR GUARD

TOWER COMMUNICATIONS

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

Y ADEMÁS:

BALDUR´S GATES -POWERSLIDE -RISE OF ROME -RAILROAD TYCOON 2 -MONTEZUMAS RETURN´S -LOS PLANETAS MAJARETAS -F16 -RIVER WORLD -VÍDEO DE WOW

Y LOS PARCHES PARA:

SIN, TOMB RAIDER III, MOTOR HEAD 2.1, BLOOD 2, HALF-LIFE, MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Klingon Honor...



Utilizando la herramienta propietaria de Unreal, tendremos en nuestro ordenador a todos los Klingon.

Herectic II



Sacando el máximo rendimiento al motor de Quake, controlamos a nuestro personaje en tercera persona.

Tomb Raider III



La aventurera por excelencia Lara Croft, vuelve a la carga con nuevos y apasionantes acertijos.

Populous III



Con un nuevo lavado de cara respecto a la versión anterior, este nuevo producto va a dar mucho que habla.